DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3
不思議のダンジョン

CHUN SOFT

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3
不思議のダンジョン
公式パーフェクトガイド
上
［迷宮踏破編］

●チュンソフト＝編
●スタジオベントスタッフ＝著

『不思議のダンジョン』シリーズの攻略本の本家本元・チュンソフトと、
攻略本制作のプロフェッショナル集団・スタジオベントスタッフが、強力タッグを結成！
『トルネコの大冒険３』のありとあらゆる情報を、
２冊の分厚い公式パーフェクトガイドで完全解析する!!
その第１弾となるのが、本書「迷宮踏破編」。
出し惜しみすることなく、全31ダンジョンの攻略法とデータを網羅したこの一冊は、
すべての『トルネコ３』プレイヤー必携のベストアイテムだ!!

チュンソフトの「トルネコの大冒険」の本

ドラゴンクエスト
トルネコの大冒険3
CHUN SOFT
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3
不思議のダンジョン
公式パーフェクトガイド
[超究解析編]
下
●チュンソフト 編
●スタジオベントスタッフ 著

2002
12/20
発売!!

**トルネコの大冒険3
公式パーフェクトガイド
下巻［超究解析編］**

- A5判
- 400ページ
- 本体1400円（税別）

対応機種
PS2

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2 アドバンス
不思議のダンジョン
CHUN SOFT
公式
パーフェクト
ガイド
チュンソフト編
OFFICIAL PERFECT GUIDE

絶賛
発売中
!!

**トルネコの大冒険2
アドバンス
公式パーフェクトガイド**

- A5判
- 224ページ
- 本体1200円（税別）

対応機種
GBA

CHUN SOFT
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2
不思議のダンジョン
公式パーフェクトガイド
チュンソフト編
OFFICIAL PERFECT GUIDE

絶賛
発売中
!!

**トルネコの大冒険2
公式パーフェクトガイド**

- A5判
- 208ページ
- 本体1200円（税別）

対応機種
PS

ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険3

不思議のダンジョン

公式パーフェクトガイド

上［迷宮踏破編］

Dragon Quest Characters

TORNEKO no DAIBOKEN3

Official Perfect Guide

ドラゴンクエスト・キャラクターズ

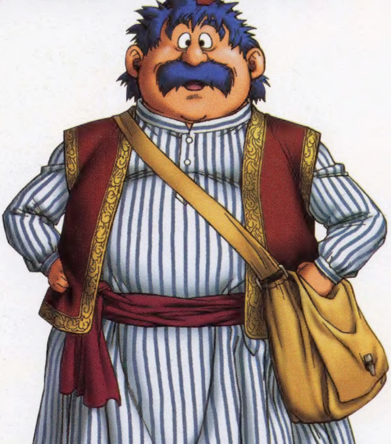
トルネコの大冒険3

不思議のダンジョン

メイン
キャラクター
MAIN CHARACTER

商売よりも冒険が好きな 夢多き商人

トルネコ



1F Lv 2 HP 15/ 19

人当たりがよく、ユーモアあふれる商人。まだ独立して間もないころ、勇者の仲間として冒険し、ともに魔王を倒して世界に平和をもたらした。その後は、世界一の商人になるという夢を胸に、珍しいアイテムを追い求めて、いく度となくダンジョンへと挑んでいる。

7年前、「不思議のダンジョン」から「しあわせの箱」という宝を持ち帰り、その半年後には「邪悪な箱」にまつわる事件を解決。以来、妻のネネ、息子ポポロと3人で店を切り盛りし、忙しいながらも幸せな毎日を送ってきた。今回、ポポロの12歳の誕生日を記念して船旅に出たのをきっかけに、思いがけずも新たな冒険へと足を踏み入れることになる。

HISTORY

トルネコと一家の歩み

●田舎町レイクナバで商人見習いとして働いたのち、大都市エンドールで独立。一家そろって商売をはじめる

●伝説の武器を探す旅の途中、勇者と出会って冒険に同行。世界に平和をもたらしたのち、家族のもとへもどる

ネネ「まさか あなた……。
せっかく お店を持ったのに
また 旅に出るつもりなの？

『ドラゴンクエストⅣ』

●トルネコの住む国で、あちこちの場所が不思議のダンジョン化する事件が発生する

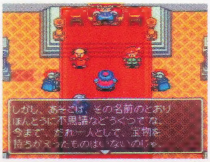
●王様の依頼で不思議のダンジョンへ向かい、邪悪な箱を封印して事件を解決する【6年半前】

ひとのいいおじさん「そうそう。
それに 草原の地形まで 何だか
おかしくなっちゃってて…。

『トルネコの大冒険2』

世界一の商人を目指す
トルネコと仲間達の
不思議な冒険の物語……

- 不思議のダンジョンのウワサを聞き、一家そろって出発。ダンジョン近くの村に店をかまえて商売をはじめる
- 不思議のダンジョンでしあわせの箱を手に入れ、そのおかげで村が発展する【7年前】


しかし、あそこは、その名前のとおり
ほんとうに不思議などうくつでな。
今まで、だれ一人として、宝物を
持ちかえったものはいないのじゃ。

『トルネコの大冒険』

トルネコの大冒険3
プロローグ

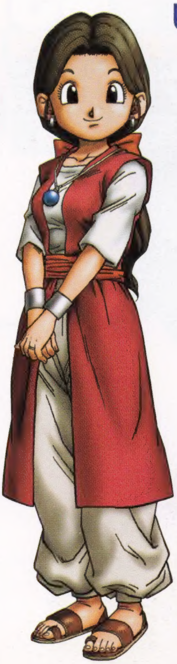
世界一の商人を目指すトルネコと、その愛すべき妻子――ネネ、ポポロ。何度も大変なことはあったけど、そのたびにひとつになって危機を乗り越え、一家は幸せに暮らしてきました。

そして迎えた、ポポロの12歳の誕生日。いままで1日たりとも休まず働きつづけてきたトルネコも、今度ばかりは特別にお休みを取り、家族みんなで船で旅行に出ることにしました。

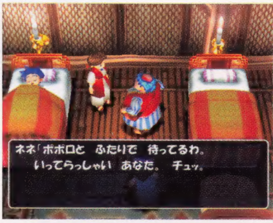
しかし、楽しい航海の途中、大嵐が船を襲い、いつしか3人は見知らぬ南の島へ。島にただひとつの村で世話になる一家でしたが、今度はポポロが、眠ったまま目を覚まさなくなってしまいます。

はたして、ポポロの身に何が起こったのでしょうか。そして、嵐の直前にポポロが見たという夢は、一体何を暗示しているのでしょう――?

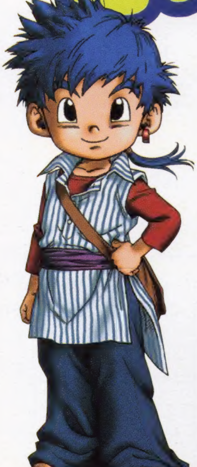
トルネコをささえる
しっかり者の奥さん
ネネ



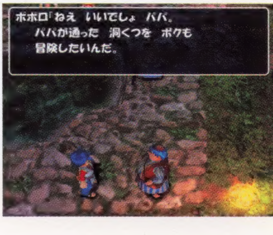
トルネコの最愛の妻。決してカッコよくはないトルネコのすべてを愛し、その夢を実現させるため、見習い時代から彼をささえてきた。なかなかのやり手で、夫が留守のときはかわりに店を切り盛りしている。美しく、年齢を感じさせない魅力を持ち、住んでいる村ではファンも多い。


ネネ「ポポロと　ふたりで　待ってるわ。
　いってらっしゃい　あなた。　チュッ。

父にあこがれる
小さな冒険家
ポポロ



トルネコとネネの、大切なひとり息子。トルネコがしあわせの箱を見つけたころはわずか5歳だったが、両親の愛を一身に受けて、素直で優しい12歳の少年へと成長した。まだ幼く頼りないものの、その小さな身体には、父ゆずりの冒険心とともに、父にはない特別なチカラを秘めている。


ポポロ「ねえ　いいでしょ　パパ。
　パパが通った　洞くつを　ボクも
　冒険したいんだ。

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3
不思議のダンジョン
公式パーフェクトガイド 上
[迷宮踏破編]

もくじ
CONTENTS

CHAPTER❶ SYSTEM GUIDE

CHAPTER❷ DUNGEON COMPLETE-1

プロローグ……2
島&キャラクター紹介……6

CHAPTER❶
システムガイド 15ページ

基礎知識……16
タイトルメニュー……22
フィールドマップ……24
ダンジョン……28
ターンバトル……34
移動……36
攻撃……38
状態変化……42
アイテム……54
合成……58
モンスター……64
仲間……66
ワナ……72
石像……84

CHAPTER❷
ダンジョン攻略・前編 101ページ
エンディング前

シナリオ進行チャート……102
以降のページの見かた……104
トルネコの旅路[1]……106
　バリナボの村……108
　① 謎のほら穴……110
　② いざないの洞くつ……112
　③ 南海の地下道……114
　海底の家……116
　④ さんご礁の神殿　広間……117
　⑤ さんご礁の神殿　回廊……119
　⑥ 海底山地　ふもと……122
　⑦ 海底山地　山頂部……125
　トルネコの旅路[1]のほこら……128
トルネコの旅路[2]……130
　海竜の灯台……132
　賢者のほら穴/仙人のほら穴……134
　⑧ 海竜島の遺跡……136
　⑨ 灯台の地下室……139
　⑩ 遺跡の大空洞　南……142
　⑪ 遺跡の大空洞　北……145
　コスタリベラ……148
　グレートバレイナ城下町……151
　グレートバレイナ城……152
　⑫ バレイナのほら穴……154
　⑬ 山脈の尾根……156
　⑭ いけにえのほら穴……161
　占いババの家……163

CHAPTER③ DUNGEON COMPLETE-2

CHAPTER④ DATA LIST

トルネコの旅路［2］のほこら……164
ポポロの旅路［1］……166
バリナボの村……168
① 魔物のほら穴……169
メダル王の城……171
② いざないの洞くつ……172
③ 南海の地下道……174
ポポロの旅路［2］……176
海底の家……178
④ 神々の道……179
⑤ 試練の道……182
マダム・グラコスのバザー……185
⑥ 密林の墓場……186
密林の小屋……189
⑦ 密林島のほら穴……190
⑧ 密林島の発掘場……192
⑨ 遺跡の大空洞　北……194
トルネコとポポロの旅路……196
コスタリベラ／グレートバレイナ城下町／グレートバレイナ城／占いババの家……198
⑮ 邪悪な風穴……200
⑯ 暗黒の間……205
⑩ バレイナのほら穴……207
⑪ 山脈の尾根……209
⑫ いけにえのほら穴……212
⑬ 邪悪な風穴……214
⑭ 暗黒の間……218

CHAPTER③

ダンジョン攻略・後編

221ページ

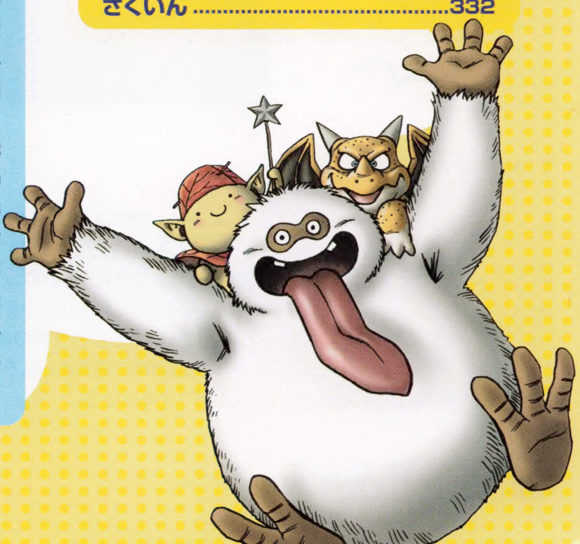
エンディング後

エンディング後の変化……222
プチットの村……228
① 孤島のほら穴……230
② 化石のほら穴……232
③ 魔物の巣……234
④ 封印の洞くつ……240
⑤ 不思議の宝物庫……256
⑥ まぼろしの洞くつ……272
⑦ 異世界の迷宮……288

CHAPTER④

データリスト

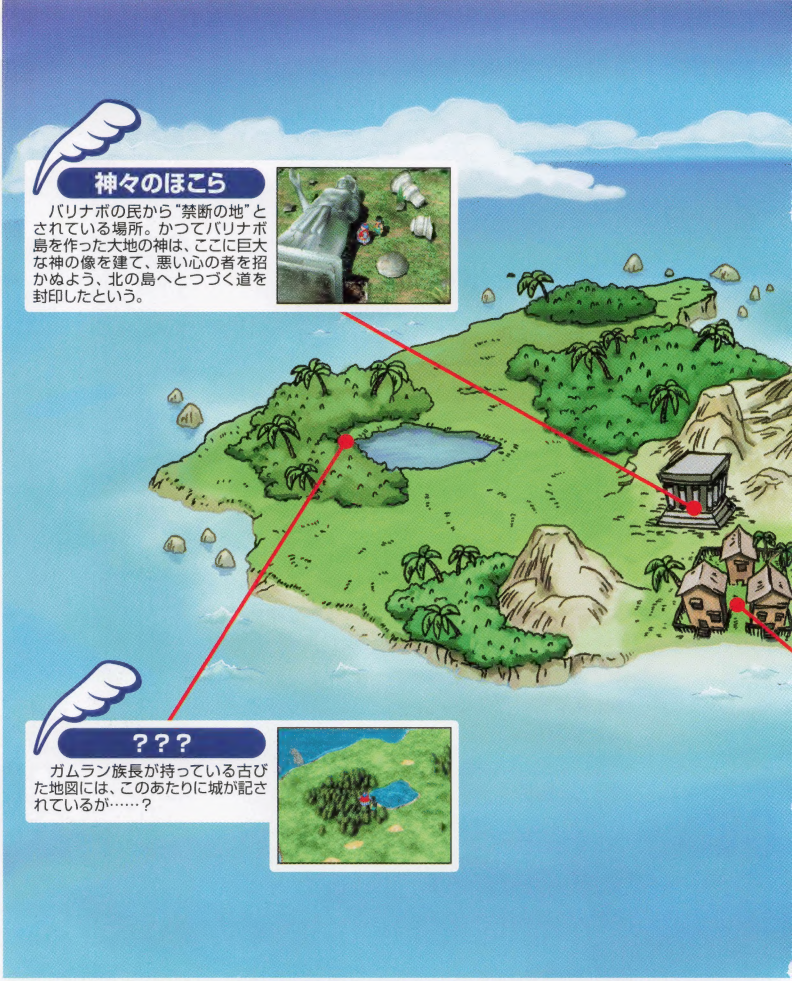
305ページ
モンスター データリスト……306
アイテム データリスト……315
へんげ＆モノカ データリスト……327
トルネコ3電話相談室……100、220、304
さくいん……332



バリナボ島

世界の南のはてにある、神に見守られた島

WORLD GUIDE 01

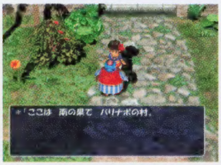


神々のほこら

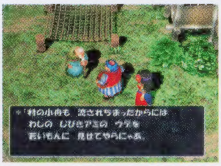
バリナボの民から“禁断の地”とされている場所。かつてバリナボ島を作った大地の神は、ここに巨大な神の像を建て、悪い心の者を招かぬよう、北の島へとつづく道を封印したという。

???

ガムラン族長が持っている古びた地図には、このあたりに城が記されているが……？

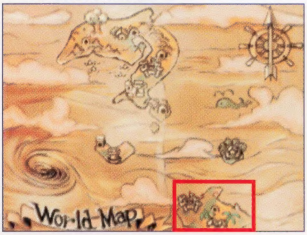


＊「ここは　南の果て　バリナボの村。



＊「村の小舟も　流されちまったからには
わしの　じびきアミの　ウデを
若いもんに　見せてやらにゃあ。

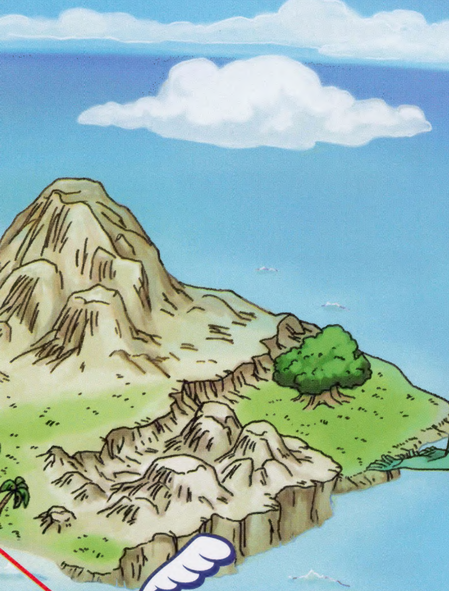
▼ World MAP



南国の草木がしげり、色あざやかな花が咲きみだれる島。住人である「バリナボの民」は、暑い気候に合わせ、極彩色の布を少し巻きつけるくらいの、ごく軽装で過ごしている。

言い伝えによるとこの島は、はるか昔に大地の神によって創られたとされ、住人は自分たちを神の使いと信じ、神々のほこらを守って暮らしている。ほこらの奥の“真実のトビラ”をくぐった者は、この世界の本当の姿を見ることができるという。

バリナボ島MAP



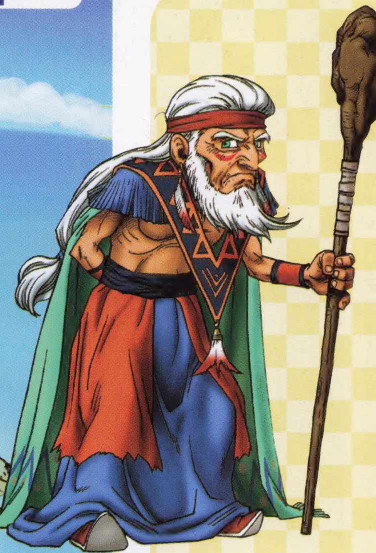
バリナボの村

バリナボの民が暮らす小さな村。住人の誰もが助け合いの心を持ち、トルネコ一家のことも暖かく迎えてくれる。トルネコたちが遭難する前にも一度、嵐に見舞われたことがあるらしい。

族長「おお トルネコどの！
いったい どうなされた？ そんなに
心配そうなカオを して……

バリナボ島の人々

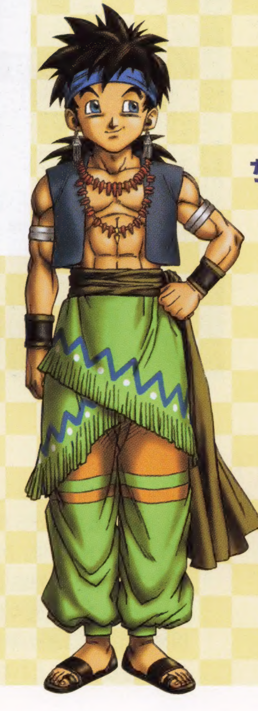
CHARACTER



人々の信頼厚い村の長

ガムラン

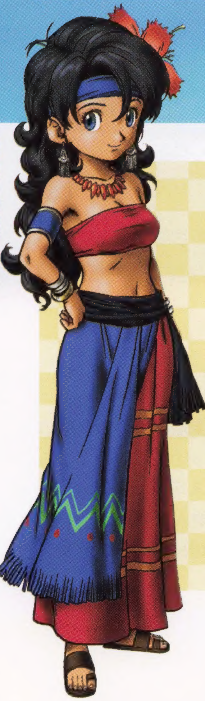
バリナボの村の族長。島に流れ着いたトルネコ一家を介抱し、何かと力になってくれる。80歳ぐらいとかなりの高齢でありながら威厳にあふれ、どこか神秘的な雰囲気をただよわせている。娘の忘れ形見であるふたりの孫、イネスとロサとともに暮らしているが、言うことをきかないロサには頭を痛めているようだ。



ちょっとワガママなトラブルメーカー

ロサ

イネスのふたごの弟。マジメなイネスとは正反対に、いいかげんで努力がキライ。まだ子どもっぽいところを残し、ガラクタを宝物のように大事に持ち歩いている。祖父や姉にもすぐ口ごたえをするが、心の底では彼らを尊敬している様子。退屈な村での生活にあきあきし、冒険にあこがれている。



マジメで献身的な美しい娘

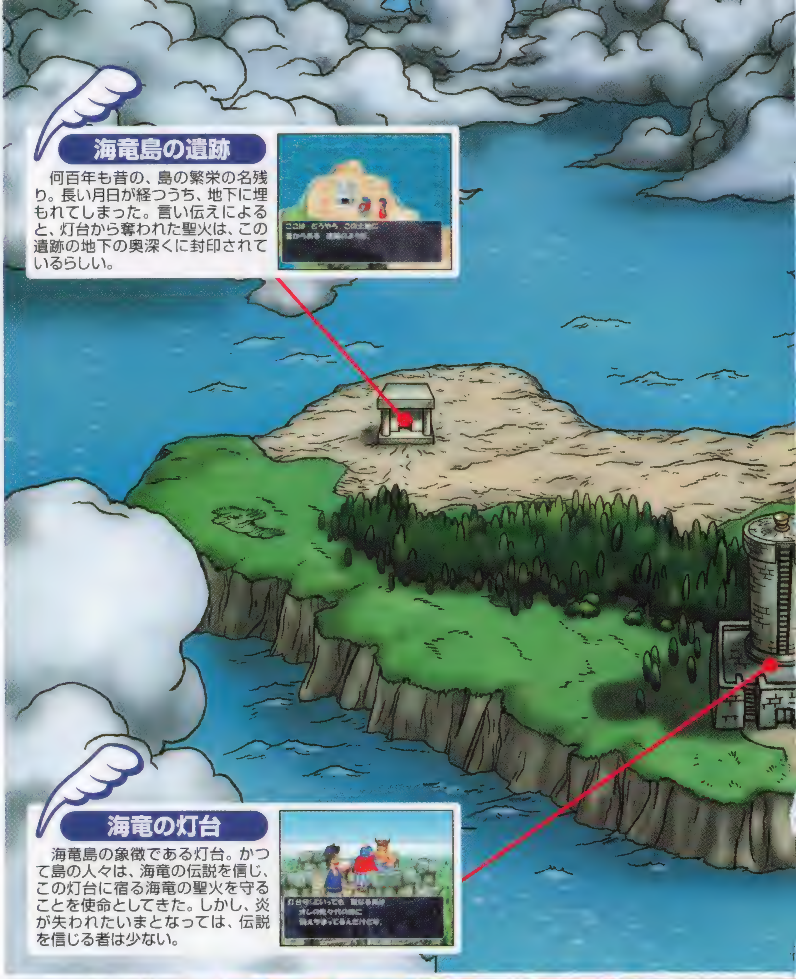
イネス

ガムラン族長の孫娘。美しいうえにマジメで気立てが良く、村人たちの人気者。魔法の心得もあり、族長である祖父の手伝いをしつつ、村の様子を見守っている。バリナボの民としての使命感と、困った者を放っておけないという気持ちから、みずから進んでトルネコの手助けを申し出る。

海竜島

「海竜の聖火」の伝説が残る土地

WORLD GUIDE
02



海竜島の遺跡

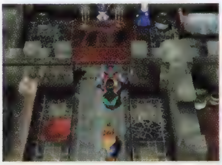
何百年も昔の、島の繁栄の名残り。長い月日が経つうち、地下に埋もれてしまった。言い伝えによると、灯台から奪われた聖火は、この遺跡の地下の奥深くに封印されているらしい。

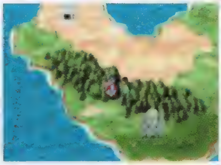
ここは どうやら この土地に
昔からある 遺跡のようだ。

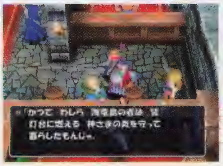
海竜の灯台

海竜島の象徴である灯台。かつて島の人々は、海竜の伝説を信じ、この灯台に宿る海竜の聖火を守ることを使命としてきた。しかし、炎が失われたいまとなっては、伝説を信じる者は少ない。

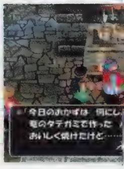
灯台守といっても 聖なる炎は
オレの先々代の時に
消えちまってるんだけどな。







＊「かつて わしら 海竜島の者は 皆
灯台に燃える 神さまの炎を守って
暮らしたもんじゃ。



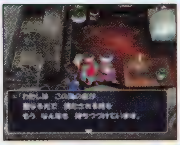
＊「今日のおかずは 何にし
竜のタテガミで作った
おいしく焼けたけど……

▼ **World MAP**

海竜神に守られていると言われる島。島の南の海沿いに建つ海竜の灯台には、かつては「海竜の聖火」と呼ばれる炎が灯り、地上はもちろん海底にいたるまで、島のあたり一帯をスミズミまで照らしていた。しかし、先々代の灯台守の時代に魔物の手で聖火が奪い去られて以来、付近では船の事故がたえず、島の特産品である質のよい小麦「竜のタテガミ」もあまりとれなくなってしまっている。

海竜島MAP

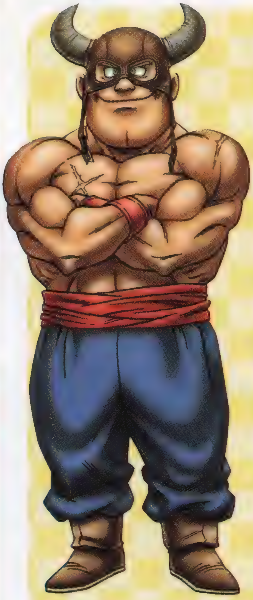
海底の家



多くの施設が集まり、1軒で町のような役割を果たしている家。日の光も届かないほど深い海の底に建ち、唯一の明かりであった海竜の聖火が消えてからは、不便な生活をしいられている。

海竜島とその近辺の人々

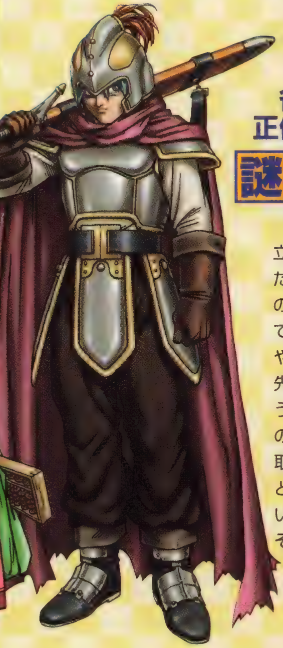
CHARACTER



ガンコに使命を守りつづける男

灯台守

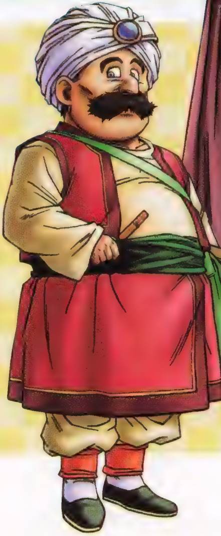
海竜の灯台の番人。一見、いいかげんで豪快な人物に見えるが、じつはマジメで小心者。島の若者には珍しく、「清き人々の心が炎を取りもどす」という古い言い伝えを信じ、聖火の消えた灯台の祭壇を一途に守りつづけている。ちょっと調子のいいところも……。



各地に現れる正体不明の人物

謎の剣士

大きな剣をかつぎ立派なヨロイをまとった、剣士風の男。海底の家でトルネコと会って以来、対抗意識を燃やしてか、その行く先々で先まわりするように姿を見せる。伝説の剣を探したり聖火を取りもどそうとしたりと、場所によってしていることはちがうが、その真の目的は不明。



トルネコの商売がたき？

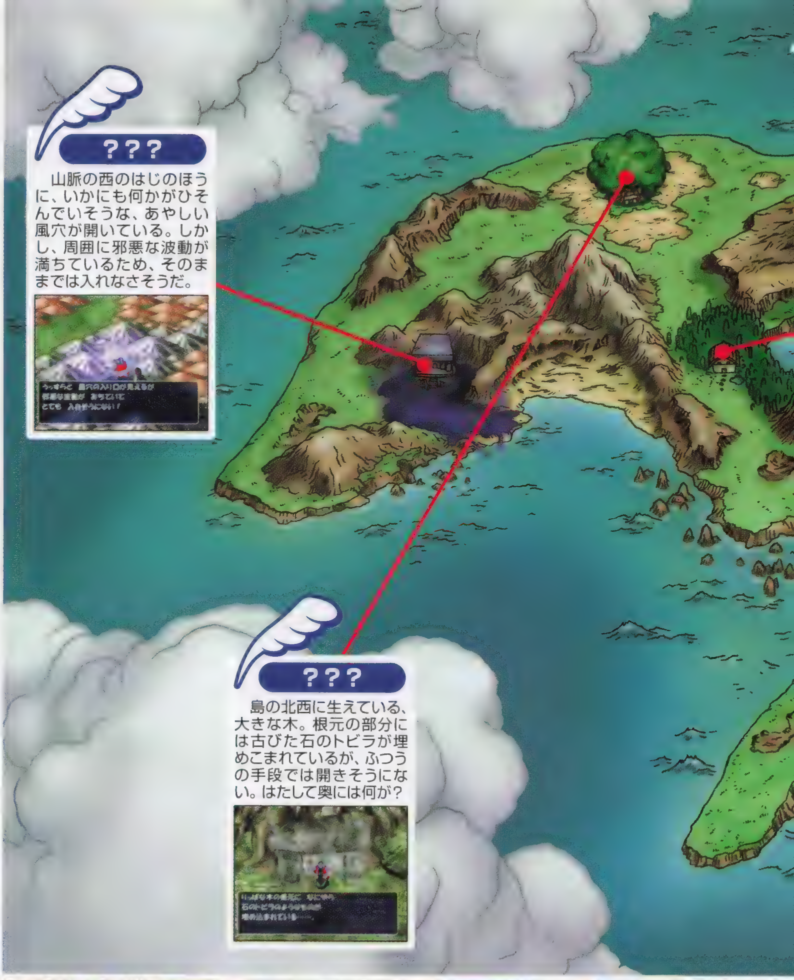
謎の商人

あちこちの土地を行商してまわる、プロの商売人。滞在している場所によってちがうものを売っている。トルネコにとってはある意味ライバルのようなものだが、ダンジョンへ挑むときには頼りになる存在。ちなみに、自分の店はまだ持ったことがないとか。

グレートバレイナ島

多くの人々でにぎわう、大都会の島

WORLD GUIDE 03



？？？

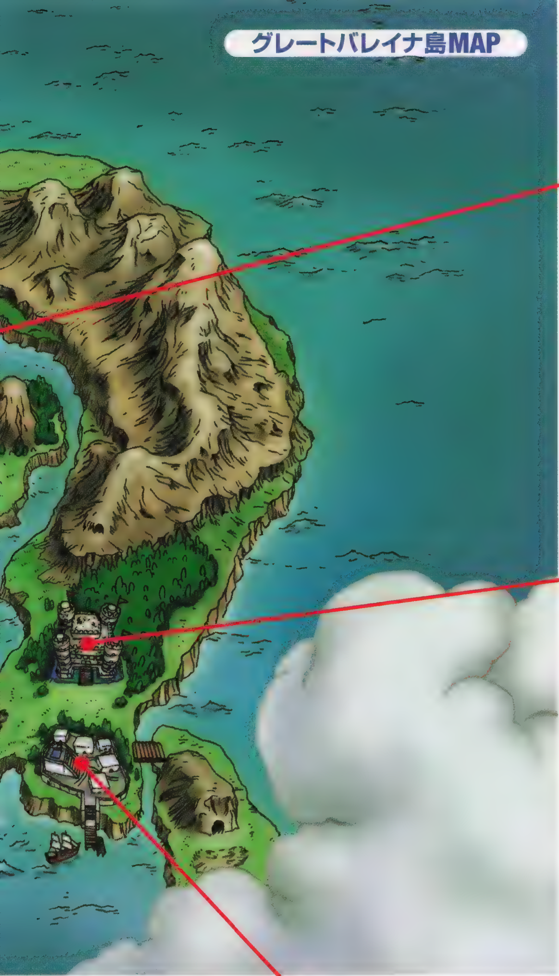
山脈の西のはじのほうに、いかにも何かがひそんでいそうな、あやしい風穴が開いている。しかし、周囲に邪悪な波動が満ちているため、そのままでは入れなさそうだ。

？？？

島の北西に生えている、大きな木。根元の部分には古びた石のトビラが埋めこまれているが、ふつうの手段では開きそうにない。はたして奥には何が？

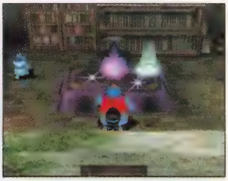
▼ **World MAP**

バリナボ島からはるか北にある大きな島。国王の住まいであるグレートバレイナ城とその城下町に加えて、交易のさかんな港町コスタリベラもあり、近隣の島のなかではもっとも栄えている。島の東西は、城の北から伸びる巨大な山脈によってへだてられ、尾根づたいの険しい道を歩かなければ行き来することはできない。ウワサに名高い占い師は、この島のどこかに住んでいると言われる。



占いババの家

町を引きはらった占いババが、モンスターの子ども・コロッピと暮らす小屋。町からは山脈を越えなくてはたどり着けないうえ、現在は山に魔物が巣くっているため、わざわざ訪ねてくる者はいない。小さいながらも3階仕立てで、地下室は薬の調合部屋、1階は占い部屋、2階は寝室になっている。



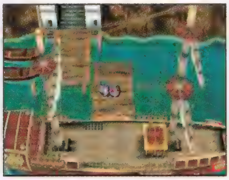
グレートバレイナ城＆城下町

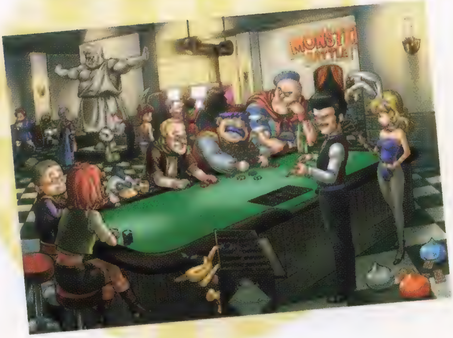
グレートバレイナ島全域を治める、偉大な国王の城。何階層にもおよぶ石造りの立派な建物で、王族や側近たちが、兵士に守られて暮らす。城の周囲には、石塀に囲まれる形で城下町が築かれ、たくさんの人々が生活している。城下町の若者には、城づきの兵士や学者になることを夢見る者も多い。

コスタリベラ

グレートバレイナ国の商業の中心となっている、豊かな港町。商人や観光客など多くの人々があちこちの島から訪れ、町全体がいつも活気に満ちている。広々とした屋外プールや、「ひみつクラブ」と呼ばれる大人の遊び場など、ほかの町では見られない娯楽施設も充実。町の片すみには国王の別荘も見える。

「さあ さあ いらっしゃい！
今 港に 到着したばかりの
貴重な 舶来品だよ！

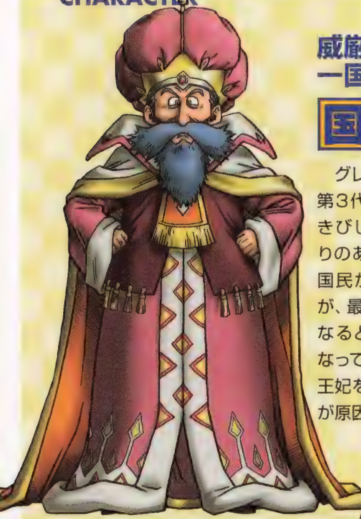




グレートバレイナ島の人々

CHARACTER

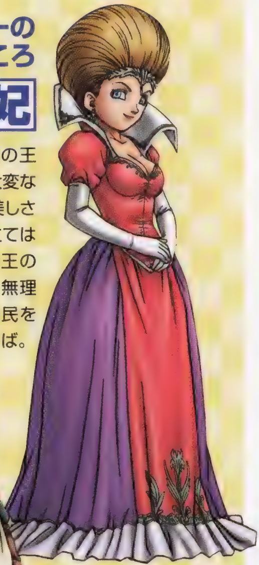
グレートバレイナ城の人々



威厳あふれる一国の主

国王

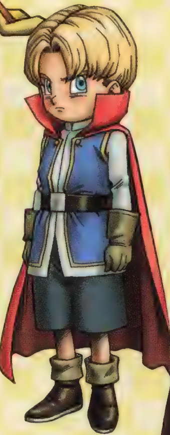
グレートバレイナ国の第3代国王。ふだんは、きびしいながらも気配りのある良き王として、国民から慕われているが、最愛の王妃のことになると周囲が見えなくなってしまう。かつての王妃を病で亡くしたことが原因らしいが……？



国王の唯一の泣きどころ

王妃

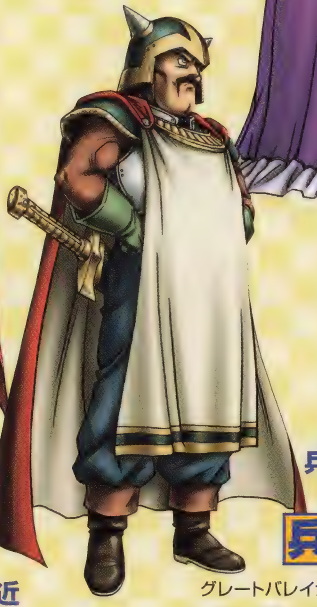
グレートバレイナ国の王妃。名前はシルビア。大変な美人で、自分でもその美しさを誇りにしている。気立ては優しいが、夫である国王の言葉についつい甘え、無理難題を口にして王や国民を振りまわすこともしばしば。



素直になれない気難し屋の少年

王子

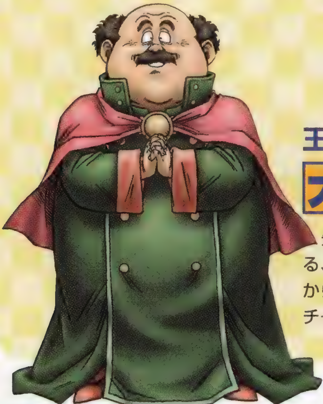
先の王妃が遺した、グレートバレイナ王のひとり息子。まま母の王妃に振りまわされる父を見てきたためか、年齢のわりにおとなびており、どこか冷めたように振るまう。イジワルっぽい口を聞くことが多いが、周囲を気づかう優しいところも。ルドルフという愛犬といつも一緒。



ちょっと頼りない兵士たちのリーダー

兵士長

グレートバレイナ国軍をたばねる、兵士の長。口ヒゲを生やし、いかめしい顔つきをしているが、やや間の抜けたところがある。国王の顔色をうかがい、そのムチャな注文をかなえるため右往左往する日々に少々まいっている様子。妻子が城下町に住んでいる。

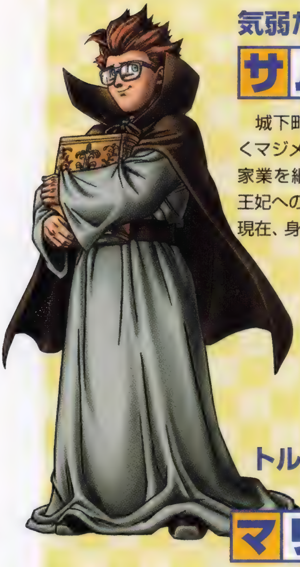


王の一番の側近

大臣

先の王の時代から城につとめている、国王の忠実な家来。王のことを昔からよく知っているがゆえに、そのムチャな振るまいをいさめられずにいる。

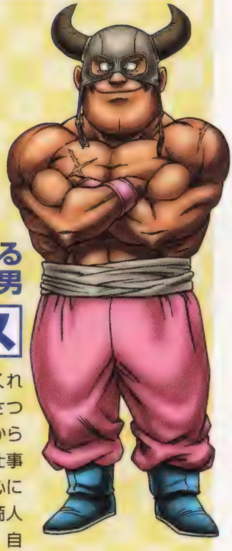
トルネコの店に関わる人々



気弱だがマジメな好青年

サムソン

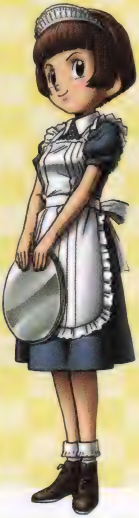
城下町で鍛冶屋をしている老人の孫息子。礼儀正しくマジメな好青年だが、繊細で、何かと思い悩みがち。家業を継ぐことを嫌い城づきの学者になったものの、王妃へのかなわぬ恋に苦しみ､つとめをやめてしまった。現在、身の置きどころに悩んでいる。



仕事に燃える
豪快な男

ダグラス

城下町に住むあらくれ者。礼儀を知らずがさつで強引なため、周囲から敬遠されがちだが、仕事に対しては人一倍熱心に取り組む。いつかは商人としてひとり立ちし、自分の店を持つのが夢。ごつい外見に似合わず、料理を得意としている。

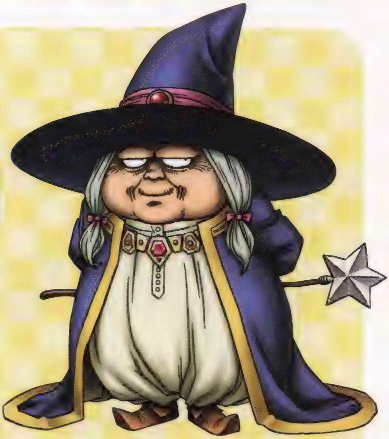


トルネコ一家の
世話係

マリーナ

トルネコがコスタリベラに支店を開くにあたり、トルネコ一家の世話をするようグレートバレイナ王から申しつけられたメイド。有能だが、ネネがあまりにしっかり者なので少々立場がない様子。

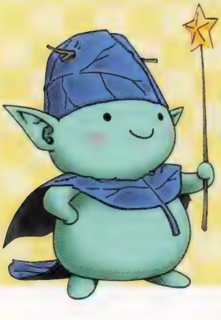
占いババの家の人々



なんでも見とおす
占い師のおばあさん

占いババ

どんな病気でもたちどころに治すと評判の老占い師。かつてはコスタリベラに住んでいたが、町の人と折り合いを悪くし、人里離れた山奥で暮らすようになった。口は悪いものの根は温かく、人の心を深くくみ取ることができる。



占いババの大切な家族

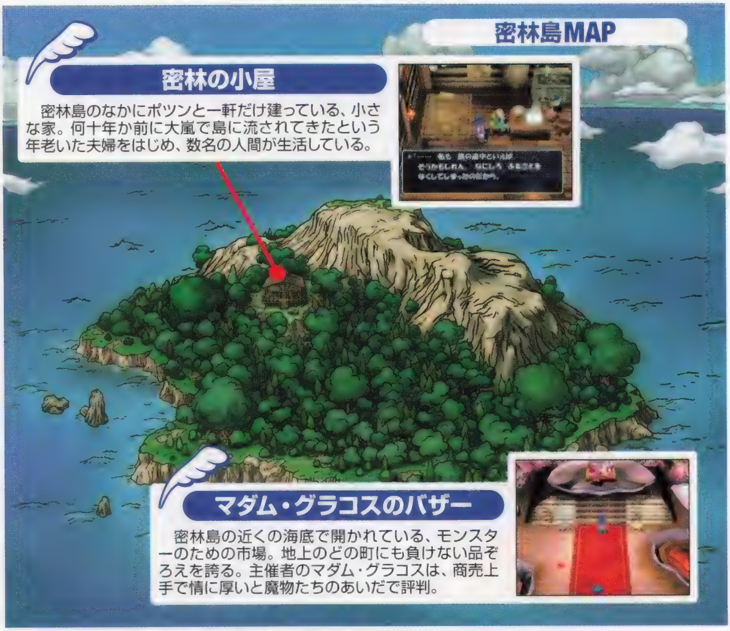
コロッピ

占いババと一緒に暮らしている、コロマージの子ども。プチット族の仲間とは何年も前にはぐれ、記憶を失いさまよっていたところを占いババに助けられた。人間に心を閉ざしており、占いババ以外の者とは口をきこうとしない。

密林島

木々に抱かれた辺境の孤島

WORLD GUIDE 04



密林の小屋

密林島のなかにポツンと一軒だけ建っている、小さな家。何十年か前に大嵐で島に流されてきたという年老いた夫婦をはじめ、数名の人間が生活している。

マダム・グラコスのバザー

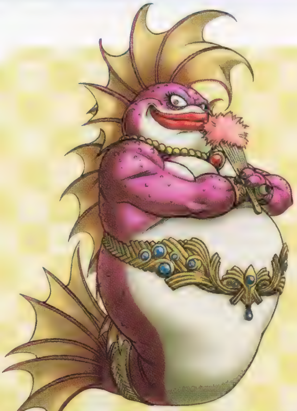
密林島の近くの海底で開かれている、モンスターのための市場。地上のどの町にも負けない品ぞろえを誇る。主催者のマダム・グラコスは、商売上手で情に厚いと魔物たちのあいだで評判。

▼ World MAP

うっそうとした樹木が一面に生いしげる、小さな島。ほかの島から遠く離れた場所にあり、訪れる人はほとんどいない。海で遭難した者がわずかにこの島へ流れ着き、細々と暮らしている。

密林島とその近辺の人々

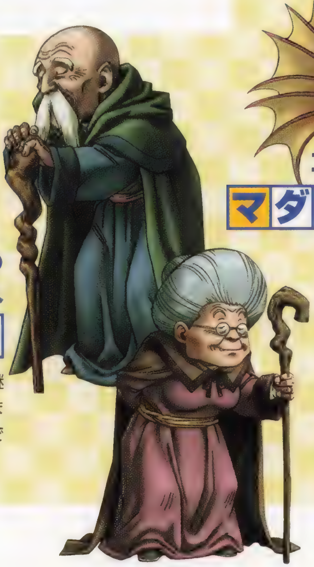
CHARACTER



コワモテだが情に厚い

マダム・グラコス

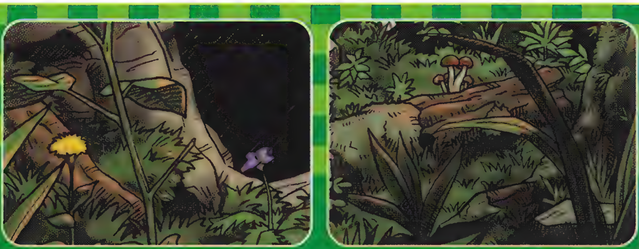
マダム・グラコスのバザーの女（？）主人。恐ろしげな外見とは裏腹に情け深く、気前がいい。モンスターの例にもれず人間はあまり好きではないが、ことさら敵視することもなく、誠意を見せた者にはそれなりの態度で応える。語尾に「ザマス」をつけるのが口グセ。



謎めいた過去を持つ島の住人

密林島の老夫婦

密林島の小屋でひっそりと暮らす、どこか謎めいた老夫婦。何十年か前、大嵐に巻きこまれて流れ着いたらしい。もとはバリナボ島で暮らしていたというが……？



CHAPTER 1

システムガイド

SYSTEM GUIDE

BASIC

基礎知識

—システムガイド1—

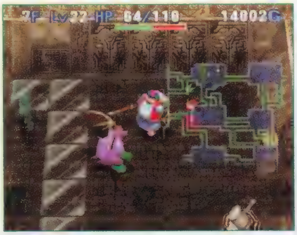
CONTENTS

●不思議のダンジョンとは？
●『トルネコ3』での新要素
●操作キャラクター
●操作キャラクターの能力値
●ゲームの進めかた

SYSTEM・BASIC

不思議のダンジョンとは？

『トルネコの大冒険3（以下、トルネコ3）』では、世界のあちこちにある数々のダンジョンを冒険することでストーリーが進んでいく。ただし、それらのダンジョンはただの迷宮ではなく、下記のような現象が起こる“不思議のダンジョン”なので、突破しようにもひと筋縄ではいかない。冒険をはじめる前に、まずは不思議のダンジョンの特徴を理解しておこう。

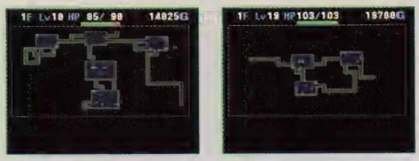


⬅入るたびに形が変わるなど、ダンジョンでは不思議な現象がいろいろ起こる。

CHECK→不思議のダンジョンの特徴

A 入るたびにダンジョンの形が変わる

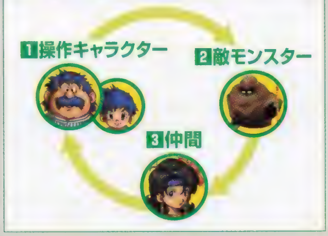
下の写真のように、同じダンジョンでも入るたびにマップの形がガラリと変わる。さらに、出現するモンスターの種類やワナの配置も変化するので、クリアまでの手順が毎回同じにはならない。そのときの状況に応じて、臨機応変に行動することが重要なのだ。



B ターン制で進行する

不思議のダンジョンでは、「ターン制」と呼ばれるルールにしたがって行動することになる。おおまかに言うと、自分、敵、仲間の行動順番が下図のように決まっており、こちらが1回行動すると、そのあとに敵や仲間も1回行動する。逆に言えば、こちらが何かするまでは、敵や仲間は絶対に行動しないので、ピンチのときでもつぎの行動をじっくりと考えることができるわけだ。

★ターン内の行動順番★



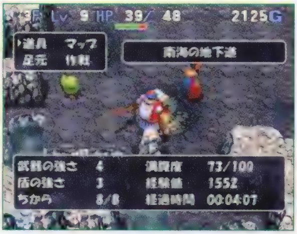
C さまざまなアイテムがある

戦いを有利にする剣や盾、特殊な力を持つ草や巻物など、不思議のダンジョンにはさまざまなアイテムが落ちている。これらをうまく使いこなさないと、ダンジョンを突破するのは難しい。ただし、何が落ちているかはダンジョンに入るたびに変わるうえ、拾った時点ではどんな効果を持つのかわからない場合もある。

SYSTEM・BASIC

『トルネコ3』での新要素

不思議のダンジョンを冒険するうえでの基本的なシステムは、これまでの「不思議のダンジョン」シリーズの作品と変わらない。しかし、『トルネコ3』で新たに加わった要素もいくつかある。下記のような新要素が追加されたことで、冒険の幅がいっそう広がり、それでいて「不思議のダンジョン」シリーズの初心者にも、より楽しみやすくなっているのだ。


3F Lv 9 HP 39/ 48 2125G
▶道具 マップ
足元 作戦
南海の地下道
武器の強さ 4 満腹度 73/100
盾の強さ 3 経験値 1552
ちから 8/8 経過時間 00:04:07

←画面の見かたや操作方法のほとんどは、過去のシリーズ作品と同じだ。

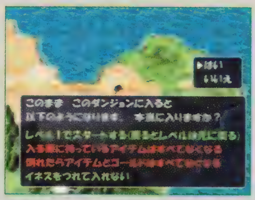
CHECK→これまでの「不思議のダンジョン」シリーズとのちがい

A 操作キャラクターがふたりいる

『トルネコ3』では、おなじみのトルネコだけでなく、息子のポポロもダンジョンを冒険する。トルネコとポポロでは、使用できるアイテムの種類や連れていける仲間が異なるので、同じダンジョンでも攻略法が変わってくる。つまり、ひとつのダンジョンで2とおりの冒険が楽しめるのだ。

B レベルが継続する

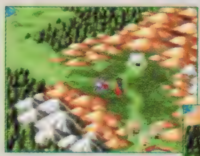
これまでは、ダンジョンから出ると、レベルがかならず1にもどされてしまったが、今回はそのまま継続するようになった。敵モンスターが強くて先に進めない場合でも、以前にクリアしたダンジョンで経験値をかせぎ、レベルを上げてから再挑戦……ということも可能だ。


このまま このダンジョンに入ると
イネスをつれて入れない

↑入るときにLv1となるダンジョンもあるが、その場合でもダンジョンを出ると、入る前のレベルにもどる。

C フィールドマップとエンカウントダンジョン

『トルネコ3』ではフィールドマップが登場し、町の外にも出られるようになった。フィールドマップでは、ダンジョンの入口が見つかるほか、歩いている途中で突然エンカウントダンジョンが出現したり、謎の商人に会うこともある。

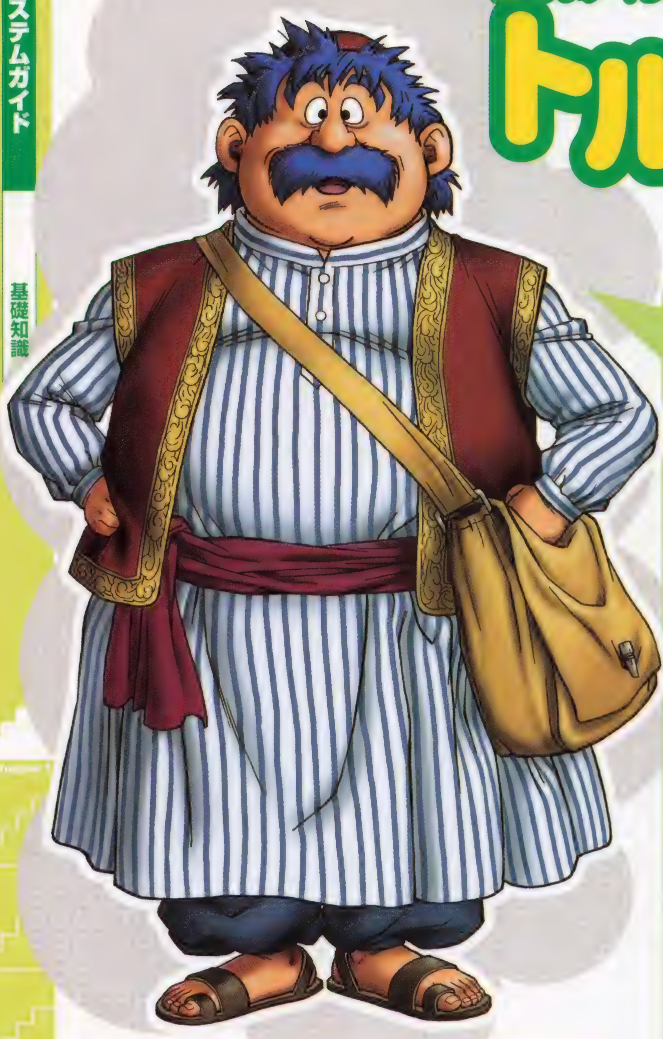


←フィールドマップでは、本作の舞台となる島々を自由に歩きまわれる。

➡エンカウントダンジョンに入るかどうかは自由に選ぶことが可能だ。

D 冒険に失敗してもアイテムが残る

過去のシリーズ作品の多くは、冒険に失敗すると、手持ちのアイテムが全部なくなり、所持ゴールドが半分になってしまった。しかし今回は、手持ちのアイテムひとつひとつが各1／2の確率で残るようになったのだ。



珍しいアイテムを求めて旅する商人

トルネコ

SYSTEM・BASIC

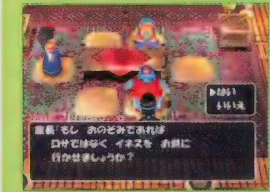
操作キャラクター ①

世界一の商人になることを目指して冒険をつづける男。剣や盾を装備してモンスターと戦ったり、遠くから矢を撃ったり、特殊な力を秘めた草や巻物を使ったりと、ダンジョンに落ちているアイテムのほとんどを使いこなせる。状況に応じて、うまくアイテムを利用できるかどうかが冒険のポイントとなるだろう。なお、ストーリーの前半では、イネスかロサのどちらか一方を仲間として連れていけるが、後半では基本的にひとりで冒険することになる。

15F Lv24 HP 81/121 22383G

トルネコは オークの杖を振った！

⬆ひとりで冒険に挑むことの多いトルネコにとって、ダンジョンで拾えるアイテムは重要な戦力だ。



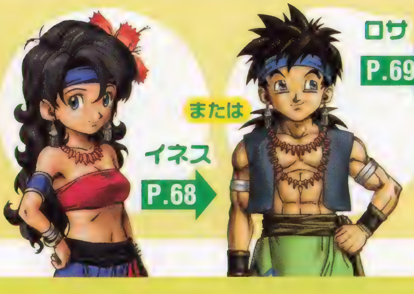
族長「もし おのぞみであれば
ロサではなく イネスを お供に
行かせましょうか？

⬆旅の途中までは、イネスかロサを連れていくことができる。どちらを選ぶかはプレイヤーしだい。

使いこなせないアイテム

●爪

ともに冒険する仲間



イネス
P.68

または

ロサ
P.69

不思議な力を持つトルネコの息子

ポポロ

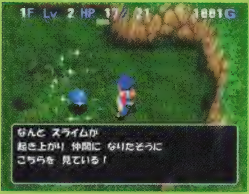
操作キャラクター ②

SYSTEM・BASIC

使いこなせないアイテム

- ●剣　●盾　●矢
- ●大砲の弾
- ●巻物（置いて使うものは使用可）
- ●大砲の壺（発射のみ不可）

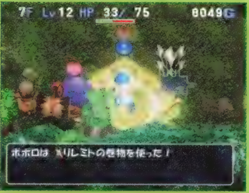
⬇敵モンスターを倒すと、起き上がってきてポポロの仲間になってくれることがある。



1F Lv 2 HP 17/ 21 1881G

なんと スライムが
起き上がり！ 仲間に なりたそうに
こちらを 見ている！

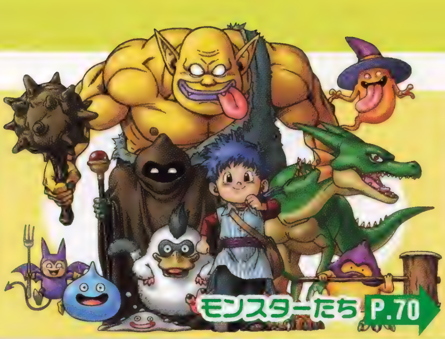
⬇巻物を読むことはできないが、聖域の巻物をはじめ、床に置いて使う巻物なら利用できる。



7F Lv12 HP 33/ 75 8049G

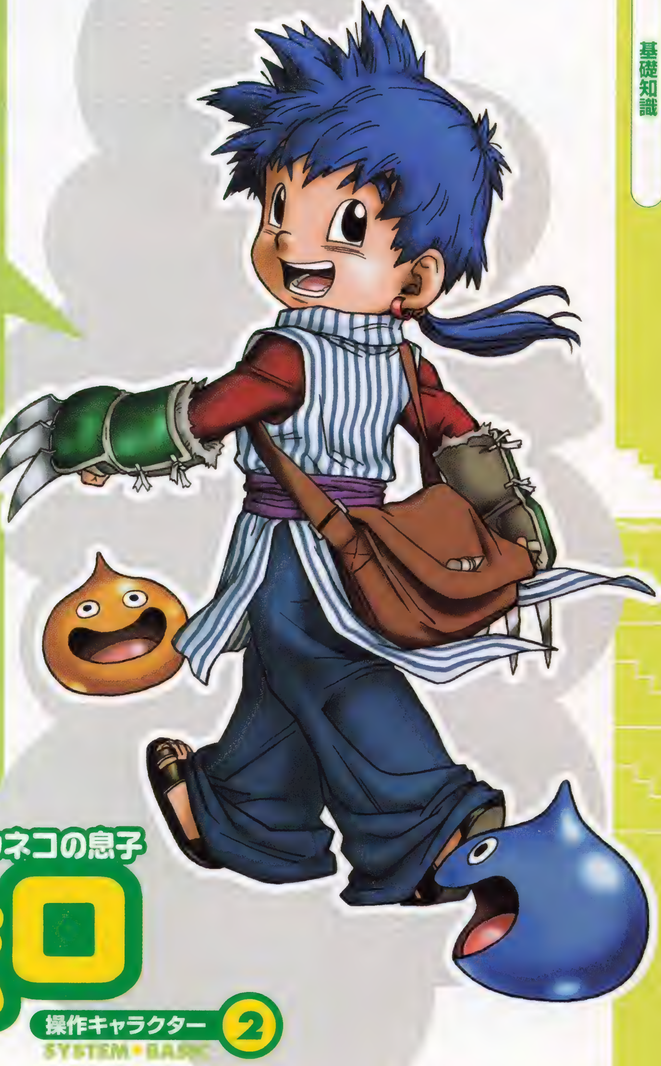
ポポロは リレミトの巻物を使った！

「いつかお父さんのように冒険したい！」という夢を持つ、トルネコの息子。ストーリーが進むと父親と同じく冒険に旅立つことになる。まだ12歳で、しかも今回がはじめての冒険となるため、父トルネコほどにはアイテムを使いこなせず、敵ともうまく戦えない。しかし、魔物使いとしての才能を秘めており、倒した敵モンスターを自分の仲間にできる。一部のアイテムを使えない点は、仲間にしたモンスターたちの能力や特技でカバーしていこう。



ともに冒険する仲間

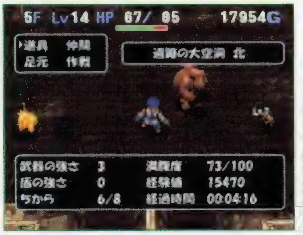
モンスターたち P.70



SYSTEM・BASIC

操作キャラクターの能力値

操作キャラクター（トルネコおよびポポロ）には、下記のような能力値が設定されており、これらはダンジョン内での行動――とくに敵モンスターとの戦闘に大きく影響する。ダンジョンをより安全に探索するためにも、それぞれの能力値の役割や、値が変わる条件などを理解しておこう。また、ダンジョン内にいるときは、まめに能力値をチェックするといい。


5F Lv14 HP 67/ 85 17954G

▸道具 仲間
足元 作戦

[illegible]の大空洞 北

武器の強さ 3
盾の強さ 0
ちから 6/8
満腹度 73/100
経験値 15470
経過時間 00:04:16

⬅レベルとHPは画面上部で、それ以外の能力値は、🔺ボタンを押すと表示される画面下部のウィンドウで確認可能。

操作キャラクターの能力値とその役割

名　前	初期値	上限	内　容	おもな増減方法
レベル	1	99	総合的な強さを表す。これが上がると、最大HPが3～7増えるほか、通常攻撃および矢などによる攻撃のダメージ量が増加する。	経験値が一定の値に達すると1上がる。また、しあわせのたねを飲むと1上がり、ふこうのたねを飲むと1下がる。
HP	15	560 （※1）	体力を表す。これがゼロになると冒険に失敗したことになり、ダンジョンからもどされてしまう。	敵の攻撃やワナによってダメージを受けると減少し、1回行動するごとに少しずつ回復（＝自然回復）。また、一部のアイテムで、回復したり最大値を増やすことができる。
ちから	8	62 （※2）	攻撃力に関わる能力値のひとつ。これが高いほど、通常攻撃および矢などによる攻撃のダメージ量が増加する。	ちからのたねを使うと1上がり、敵の攻撃やワナなどによって毒の効果を受けると1～3下がる。減った分は、毒けし草などで解毒すれば回復。
満腹度	100	200	操作キャラクターのおなかの減りぐあいを表す。これがゼロのときは、1回行動するごとにHPが1ずつ減少する。	10回行動するごとに1ずつ減少する。また、敵の攻撃によって減ることもある。減った満腹度は、パンや草を食べると回復。最大値は一部のアイテムによって増えたり減ったりする。
経験値	0	9990000	レベルアップをするために必要な値。これが一定の値に達するたびにレベルが上がる。	操作キャラクターまたは仲間が敵を倒したときに増えるほか、しあわせのたねを飲んだときや、しあわせの指輪を装備している状態で敵の攻撃を受けたときにも増える。

※1……本来の上限は500。「HP増」の印（→P.63）が4つ付いた指輪を装備しているときに、この値になる
※2……本来の上限は50。「力」の印（→P.63）が4つ付いた指輪を装備しているときに、この値になる

ワンポイントアドバイス 1

ONEPOINT ADVICE

能力値を上げるアイテムを使うタイミングに注意

能力値の最大値を上げるアイテムや、下がった能力値を回復させるアイテムを入手したときは、つい急いで使ってしまいがちだ。しかし、あわてて使うと、そのメリットが小さくなる場合もあるので要注意。たとえば、大きなパンには満腹度を100回復させる効果があるが、これを食べるなら、満腹度がゼロになってから（最大満腹度が100より大きい場合は100減ってから）のほうがムダがない。ほかにも、薬草やちからのたね、しあわせのたねなど、使うタイミングによってメリットが大きくなるアイテムはいくつかあるので、それぞれベストのタイミングで使うようにしよう。

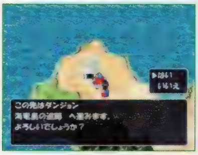
SYSTEM★BASIC

ゲームの進めかた

トルネコとポポロの冒険は、「ダンジョン」と「フィールドマップや町」を行き来することで進んでいく。ダンジョンでアイテムを集めつつ自分や仲間を成長させていき、町にもどったら持ち物を整理して次回の冒険の準備をする……それをくり返して島々をめぐっていこう。

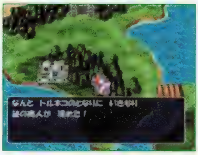
ワールドマップ 町

新しいダンジョンの入口を見つける



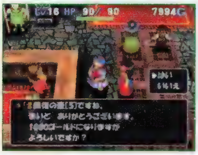
ダンジョンの入口は、フィールドマップや町のどこかにある。あやしい建物や洞窟、階段がないか探してみよう。

ダンジョンや謎の商人とエンカウント



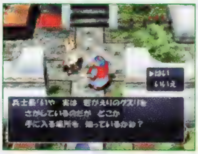
フィールドマップを歩いていると、突然ダンジョンの入口が見つかったり、謎の商人と出会うこともある。

冒険の準備をする



必要なアイテムを店や倉庫でそろえるほか、敵との戦闘に備え、剣や盾などを強化しておくことも忘れずに。

人々から話を聞く



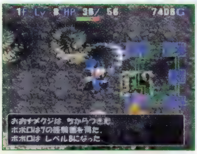
人々と話すことでストーリーが進む場合も。新たな町を訪れたら、そこにいる人にひととおり話しかけてみよう。

- フィールドマップや町にある入口から入る
- フィールドマップ上でエンカウントする

- ダンジョンを突破する
- リレミトの巻物を使う
- ダンジョン内で倒れる
- 大風で飛ばされる

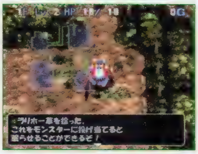
ダンジョン

敵を倒して経験値を得る



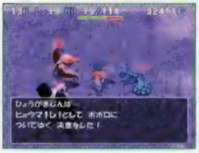
ダンジョンでは、さまざまな敵が立ちふさがるが、倒せば経験値が得られ、トルネコやポポロが成長する。

アイテムを手に入れる



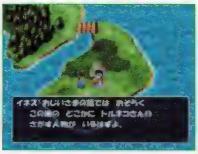
アイテムは、数々のダンジョンを突破するのに不可欠。また、店で売ってゴールドをかせぐのにも使える。

仲間モンスターを集める



仲間モンスターが強いほど、ポポロの冒険はラクになる。ときには仲間探しのためにダンジョンへ入るのもいい。

新しい町へ進む



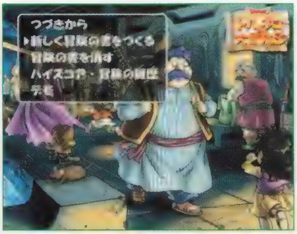
ダンジョンを抜けた先には、町やほこらなどがあり、そこへ行くことでストーリーが進む場合もある。

TITLE MENU
タイトルメニュー
ーシステムガイド2ー

CONTENTS
●冒険の書
●ハイスコア
●冒険の履歴

SYSTEM・TITLE MENU
冒険の書

『トルネコ3』をプレイするには、ゲームの進行状況を記録（セーブ）するための「冒険の書」を作っておく必要がある。冒険の書は1枚のメモリーカードに3つまで作成でき、そのうちのひとつを使ってプレイを進めることになるのだ。セーブは以下のタイミングで行なわれ、タイトルメニューの『つづきから』を選べば、冒険の書に記録された状態からプレイを再開できる。



⬅ストーリーの最初からプレイする場合は『新しく冒険の書をつくる』を選ぼう。

CHECK→ セーブが行なわれるタイミング

A 神父や魔法陣を利用する

町にいる神父に話しかけたり、地面にある魔法陣を調べたりすることなどで、セーブが行なえる。ダンジョンからもどったときは、かならずセーブしておいたほうがいい。

神父／シスター／シャーマン
話しかけて『お祈りをする』を選べば、セーブを行なうことができる。

冒険の書
机の上に置かれた、光っている本。これを調べることでセーブが可能。

魔法陣
床に描かれた光り輝く魔法陣。この上に乗ればセーブが行なえる。

B 冒険を中断するとき

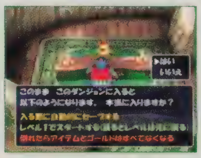
ダンジョンを探索しているときにプレイを中断する場合は、メニューコマンドの『作戦』のなかにある『冒険の中断』を選ぶことで、その時点でのゲームの進行状況を冒険の書にセーブできる。再開したいときは、タイトルメニューの『つづきから』で、中断している冒険の書を選べばいい。

C アイテムを交換するとき

プチットの村（→P.228）にあるアイテム交換所で、交換ポストにアイテムを入れたり、ポストからアイテムを取り出すときには、自動的にセーブが行なわれる。

D ダンジョンに入ったとき

一部のダンジョンでは、なかへ入る直前に冒険の書にセーブすることになる。


このまま　このダンジョンに入ると
以下のようになります。　本当に入りますか？
入る前に自動的にセーブされる
倒れたらアイテムとゴールドはすべてなくなる

⬅ここでセーブしないと、ダンジョンに入ることはできない。

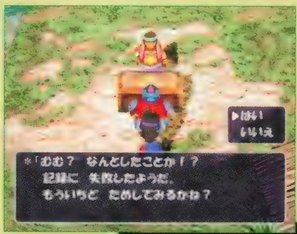
ワンポイントアドバイス２

ONEPOINT ADVICE

冒険の書をコピーすることはできる？

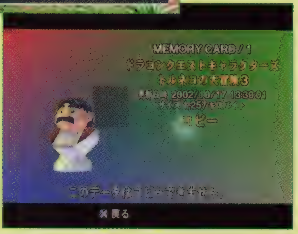
タイトルメニューで冒険の書を選んでゲームをはじめると、そのプレイのあいだは、最初に選んだ冒険の書にしかセーブできない。また、セーブした内容をほかの冒険の書にコピーすることはできず、PS2のブラウザ画面で『トルネコ3』のセーブデータを別のメモリーカードにコピーするのも不可能。したがって、もしものときのために、冒険の書のバックアップを用意しておくことはできないのだ。

以上のことが大きく影響するのは、入る前にセーブを行なうダンジョンを探索するときや、いったん冒険を中断してからゲームを再開したとき。これらの状況で、セーブする前にゲームを終了させると、冒険に失敗したと見なされ、持ち物がすべてなくなる。つまり、ダンジョンを出てセーブするまで、やり直しがいっさいきかないので、くれぐれも慎重に行動すること。



＊「むむ？　なんとしたことか！？
記録に　失敗したようだ。
もういちど　ためしてみるかね？

⬅冒険をはじめたときと異なるメモリーカードを使ってセーブしようとすると、失敗してしまう。


MEMORY CARD / 1
ドラゴンクエストキャラクターズ
トルネコの大冒険3
2002/10/17 13:30:01
コピー
このデータはコピーできません。

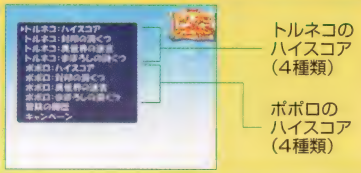
➡PS2のブラウザ画面でデータをコピーするのも無理なのだ。

ハイスコア

SYSTEM・TITLE MENU

冒険に失敗するか、ダンジョンを無事に出たときには、その冒険の評価がスコア形式で表示される。このときに表示されたスコアは、トルネコとポポロで４つずつ、計８つのグループに分類され、各グループの上位50位は、タイトルメニューの『ハイスコア・冒険の履歴』を選べば見ることが可能だ。なお、ハイスコア一覧は、３つの冒険の書のスコアがまとめて集計される。

★すべてのハイスコアが表示された状態★

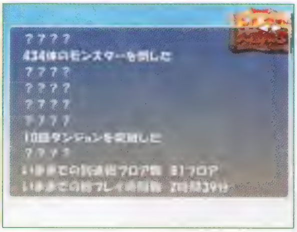


※入ったことがないダンジョンのスコアは表示されない

冒険の履歴

SYSTEM・TITLE MENU

タイトルメニューの『ハイスコア・冒険の履歴』を選ぶと、それまでのプレイの記録を見ることができる。ただし、最初のうちは、冒険の回数や倒した敵モンスターの数など、一部の項目しか表示されていない。それ以外の項目は、冒険のなかで条件を満たせば表示されるようになるのだ。なお、冒険の履歴リストも、３つの冒険の書のものがまとめて記録される。


？？？？
434体のモンスターを倒した
？？？？
？？？？
？？？？
？？？？
10回ダンジョンを踏破した
？？？？
いままでの到達総フロア数　31フロア
いままでの総プレイ時間　28時間39分

⬅履歴の全項目を表示させることができれば、かなりの達人と言えるだろう。

FIELD MAP
フィールドマップ

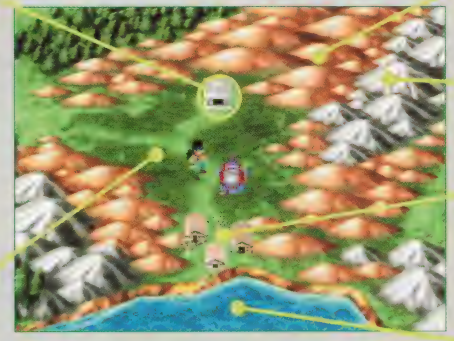
ーシステムガイド3ー

CONTENTS

●フィールドマップ上の地形
●エンカウントダンジョンと謎の商人
●フィールドマップ上での操作
●ルーラについて
●町の施設

SYSTEM★FIELD MAP
フィールドマップ上の地形

町やダンジョンの外に広がるフィールドマップには、さまざまな地形があるが、基本的には、なかに入れる地形、通行できる地形、通行できない地形の3種類があると覚えておけばいい。なお、どの地形でも、エンカウントダンジョンや謎の商人が出現する確率は変わらない。



ダンジョンの入口
洞窟以外にも神殿のような建物など、いくつかの種類がある。上に重なるとダンジョンのなかに入ることが可能。

平原
ふつうに通行できる。森、砂漠、沼地も、見た目がちがう以外は平原とまったく同じ。

低い山
平原と同じく、ふつうに通行できる。

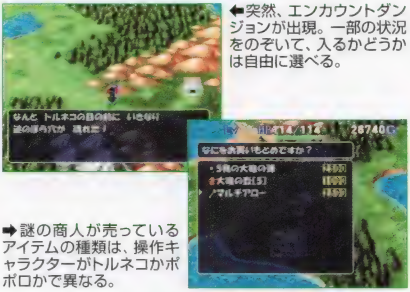
高い山
通行できない。

町や村
それぞれの町や村ごとに見た目が異なる。上に重なると町や村のなかに入ることが可能。

海や川
通行できない。

SYSTEM★FIELD MAP
エンカウントダンジョンと謎の商人

フィールドマップを歩いていると、前ぶれもなく、いきなり目の前にダンジョンの入口が出現することがある。これが「エンカウントダンジョン」だ。エンカウントダンジョンは9種類あるが、どのダンジョンが出現するかは、バリナボ島や海竜島といったエリアごとに決まっている。特定のダンジョンに入りたいなら、そのダンジョンが出現するエリアを歩きまわろう。また、ときには、珍しいアイテムを売り歩く、謎の商人が現れることもある（→P.131／196）。



なんと トルネコの目の前に いきなり
謎の掘り穴が 現れた！

なにをお買いもとめですか？

←突然、エンカウントダンジョンが出現。一部の状況をのぞいて、入るかどうかは自由に選べる。

➡謎の商人が売っているアイテムの種類は、操作キャラクターがトルネコかポポロかで異なる。

SYSTEM★FIELD MAP

フィールドマップ上での操作

フィールドマップ上や町にいるときの操作方法は、ダンジョンにいるときと多少異なる。おもなちがいは下記のとおりだが、なかでも覚えておきたいのは、◎ボタンで目の前にあるものを調べられること。宝箱を開けられるほか、棚やタルを◎ボタンで調べると、アイテムやゴールドなどが見つかることがある。町や村では、◎ボタンでスミズミまで調べてみよう。

CHECK→ダンジョン内との操作のちがい

A 『道具』のコマンドが制限される

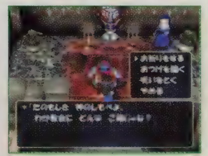
ほとんどのアイテムは、説明を読むか捨てることしかできない。ただし、保存の壺だけは、ダンジョン内にいるときと同じように、壺に名前を付けたり、アイテムの出し入れが行なえるのだ。また、合成によって能力が増えているアイテムは、系統に関係なく名前を変更できる。

★アイテムに対してできること★

- ●アイテムの説明を読む
- ●アイテムを捨てる
- ●壺の中身を見る
- ●保存の壺や合成したアイテムに名前を付ける
- ●保存の壺にアイテムを出し入れする

B 冒険を中断できない

ダンジョン以外では『中断』コマンドが使用できない。ゲームを終えたいときには、教会や魔法陣、冒険の書などを利用して、忘れずセーブをしておこう。



⬆たいていの場所には、教会や魔法陣といった、セーブを行なえる施設がある。

C ダッシュの効果がちがう

ダンジョン内で⊗ボタンを押しながら方向キーを入力すると、壁やモンスターなどにぶつかるまで自動的に高速移動する。一方、フィールドマップ上や町では、移動スピードが速くなるだけで、いつでも止まることが可能だ。

D ◎ボタンの役割がちがう

◎ボタンを押しても通常攻撃は行なわない。そのかわり、人々に話しかけたり、目の前にあるものを調べたりできるのだ。

トルネコは タンスを 調べた！

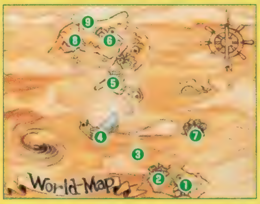
⬅◎ボタンで調べられるものは多い。いろいろ調べてみよう。

SYSTEM★FIELD MAP

ルーラについて

いくつかの場所には、一度でも訪れたことがあれば、ルーラの魔法で一瞬のうちに移動することができる。ほかの島へダンジョンを通らずに効率よく移動したいときに重宝するだろう。ただし、トルネコとポポロのどちらか一方しか訪れたことがない場所には、もう一方のキャラクターはルーラで移動できないので注意。また、ストーリーの進行状況によっては、ルーラの移動先が一時的に制限される場合がある。

★ルーラで移動できる場所★

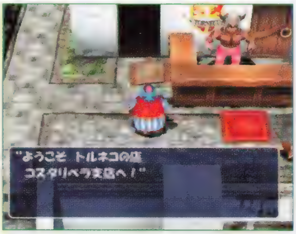


❶バリナボの村
❷メダル王の城
❸海底の家
❹海竜の灯台
❺コスタリベラ
❻占いババの家
❼密林の小屋
❽ひかえの間
❾プチットの村

SYSTEM・FIELD MAP

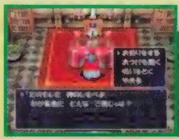
町の施設

町や村には、さまざまな施設がある。それぞれの役割を知っておけば、冒険の準備もスムーズに進められるはずだ。ただし、同じ施設がどの町にもあるとはかぎらない。特定の町にしかない施設を利用したいときは、ルーラを使って効率よく移動するといいだろう。なお、下記以外にも、カジノ（→P.150）やアイテム交換所（→P.228）といった特殊な施設がある。


"ようこそ トルネコの店
コスタリベラ支店へ！"

⬅ストーリーが進むと、トルネコも町に店を出す（→P.226）。

町の施設❶



教会

設置されている場所

バリナボの村、海底の家、神殿の小部屋、
海底山地の休けい所、海竜の灯台、
コスタリベラ、グレートバレイナ城下町、
マダム・グラコスのバザー、プチットの村

神父やシスターに話しかけると、下の表内のことが行なえる。町によっては、教会の建物がなく、神父やシスターが立っているだけの場合もあるが、行なえることは変わらない。

教会で行なえること

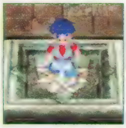
コマンド	内　容
お祈りをする	その時点での進行状況を冒険の書にセーブする
おつげを聞く	操作キャラクターおよび仲間キャラクターがつぎにレベルアップするまでに必要な経験値が聞ける
呪いをとく	1回2000Gで、壺に入っていないアイテムのうち、呪われているものすべてを、通常の状態にもどす

町の施設❷

冒険の書 魔法陣

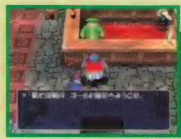
設置されている場所

いざないのほこら、遺跡の休息地　南、
遺跡の休息地　北、占いババの家、
旅人の祭壇、密林の小屋、ひかえの間



冒険の書なら◉ボタンで調べれば、魔法陣なら上に乗れば、セーブが行なえる。教会とちがい、おつげを聞いたり呪いをとくことはできない。

町の施設❸



銀行

設置されている場所

海竜の灯台、コスタリベラ、
マダム・グラコスのバザー

手持ちのゴールドを、最高で9999999Gまで預けておける。預けたゴールドは、たとえダンジョンで冒険に失敗しても、なくなることはない。また、どの町の銀行からでも、自由に引き出すことができる。

町の施設④

店

設置されている場所

海底の家、神殿の小部屋、海底山地の休けい所、
海竜の灯台、コスタリベラ、グレートバレイナ城下町、
マダム・グラコスのバザー、プチットの村

アイテムを売っているほか、こちらが持つアイテムの買い取りもしてくれる。それぞれの商品は1個買うと売り切れとなり、売り切れたあとは、いったんダンジョンに入ってもどってくるまでは再入荷されない。なお、商品の品ぞろえは店によって異なる。

町の施設⑤

倉庫

設置されている場所

海底の家、海竜の灯台、遺跡の休息地　北、
コスタリベラ、メダル王の城、
マダム・グラコスのバザー、プチットの村

アイテムを最大100個まで預かってくれる（壺に入っているアイテムは数に含まれない）。ここに預けておいたアイテムは、たとえダンジョンで冒険に失敗しても、なくならずにそのまま残る。また、どの町の倉庫からでも、自由に取り出すことが可能だ。

町の施設⑥

鍛冶屋

設置されている場所

海竜の灯台

1回2000Gで、剣、爪、盾のいずれかひとつを鍛え、修正値を＋1（たまに＋3）してくれる。ただし、1回鍛えたあとは疲れてしまい、いったんダンジョンに入ってもどってくるまでは、仕事を受けてくれない。

町の施設⑦

合成屋

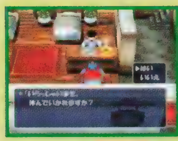
設置されている場所

グレートバレイナ城下町

操作キャラクターが、ポポロからふたたびトルネコに切りかわったあと（→P.198）に利用することが可能。1回20000Gで、剣、爪、盾、指輪のうち、同じ系統のアイテムふたつを合成してくれる（→P.58）。

町の施設⑧

宿屋



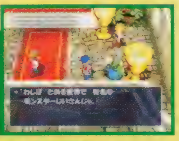
設置されている場所

海底の家、海竜の灯台、コスタリベラ、
グレートバレイナ城下町、旅人の祭壇、
密林の小屋、プチットの村

泊まるとパンがもらえるが、1回もらった宿屋では、いったんダンジョンに入ってもどってくるまではもらえなくなる。また、ベッドやワラ布団が置いてあるだけの場所では、泊まってもパンはもらえない。

町の施設⑨

モンスター預かり所



設置されている場所

メダル王の城、海底の家、コスタリベラ、
旅人の祭壇、マダム・グラコスのバザー、
プチットの村

ポポロがダンジョンで仲間にしたモンスターを管理しており、話しかけると仲間モンスターに関するさまざまなことが行なえる（→P.71）。

DUNGEON ダンジョン

－システムガイド4－

CONTENTS

●ダンジョン内での基本ルール
●全体マップの見かた
●フロアの構造
●地形の種類
●部屋と通路
●ダンジョン内の店
●モンスターハウス
●特殊な部屋

SYSTEM・DUNGEON

ダンジョン内での基本ルール

『トルネコ3』には計31種類のダンジョンが登場し、それぞれが異なる特徴を持つが、下記のルールについては、基本的にどのダンジョンでも同じだ。冒険に失敗しないように、まずは共通のルールをしっかりと覚えておこう。なお、アイテムの識別状況をはじめとする、個々のダンジョンでの特殊ルールについては、ダンジョン攻略ページ（→P.104）を参照のこと。

CHECK→全ダンジョン共通のルール

A 規定階を進めばクリア

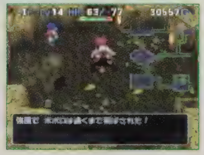
それぞれのダンジョンではフロア数が決まっている。各フロアに設置されている階段を通ると、つぎのフロアへと進むことができ、最深階の階段を通れば、そのダンジョンを突破したことになるのだ。

B 所持アイテムは20個まで

ダンジョンへ持ちこめるアイテムの数、およびダンジョン内で持って歩けるアイテムの数は20個まで（壺の中身は数に含まれない）。ただし、ダンジョンの特殊ルールによって、数が少なくなる場合がある。なお、持ちこんだ数が19個以下なら、ダンジョンに入ると同時に大きなパンが持ち物に加わる。

C 同じフロアにとどまっていると風が吹く

同じフロアにとどまり、長いあいだ行動しつづけていると、ダンジョン内に風が吹く。1回目の風が吹いたあとにも何度か風が吹き、4回目の風（大風）が吹いた時点で、強制的にダンジョンから外へ出されて、冒険に失敗したことになってしまう。



D 冒険に失敗する条件

以下の状況になると冒険に失敗したことになり、ダンジョンからもどされる。操作キャラクターと仲間キャラクターの能力値は変わらないものの、さまざまなペナルティを受けるのだ。

操作キャラクターあるいは仲間キャラクターが……

- ●HPがゼロになった
- ●とじこめの壺に閉じこめられた
- ●ニフラムの巻物の効果を受けた
- ●モンスターに変身中に聖域の巻物の上に乗った
- ●4回目の風に飛ばされた

冒険に失敗した

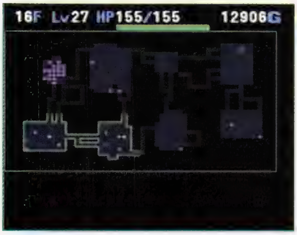
- ●特定の場所（基本的に、セーブが行なえる場所のうち、そのダンジョンに一番近い場所）へもどされる
- ●持っていたアイテムのひとつひとつが各1／2の確率でなくなる（※1）
- ●所持ゴールドが半分になる（※1）
- ●仲間モンスターについては、ダンジョンに入る前と同じ状態にもどる

※1……一部のダンジョンでは、すべてなくなる

SYSTEM✦DUNGEON

全体マップの見かた

操作キャラクターがダンジョン内を移動すると、その範囲のマップが自動的に作られていく。まだ探索していない場所をチェックしたいときなどに役立てよう。マップに表示されるものは右のとおりだが、敵モンスターの位置は、基本的に操作キャラクターの視界内（→P.31）にいるものしか表示されないので注意。



16F Lv27 HP155/155 12906G

⬅レミーラ状態になると、そのフロアの構造を完全に見渡すことができる。

マップの表示

- ● …操作キャラクター
- ● …敵モンスター
- ● …仲間／身代わり状態の敵
- ● …操作キャラクターがまどわし状態のときの敵と仲間
- ■ …部屋（※１）
- ■ …通路（※１）
- ■ …水路
- ■ …水がれの床
- ■ …ツルツル床
- ✖ …トゲトゲ床
- ● …落ちているアイテム
- ✖ …ワナ
- ▲ …石像
- ◆ …ゾンビ系モンスターが残した墓
- ▣ …火柱／氷柱／砂柱／風柱
- ■ …店
- ▣ …階段／旅の扉

※各地形の詳細はP.30を参照
※１……通ったことがある部屋や通路は白くふちどられて表示される

SYSTEM✦DUNGEON

フロアの構造

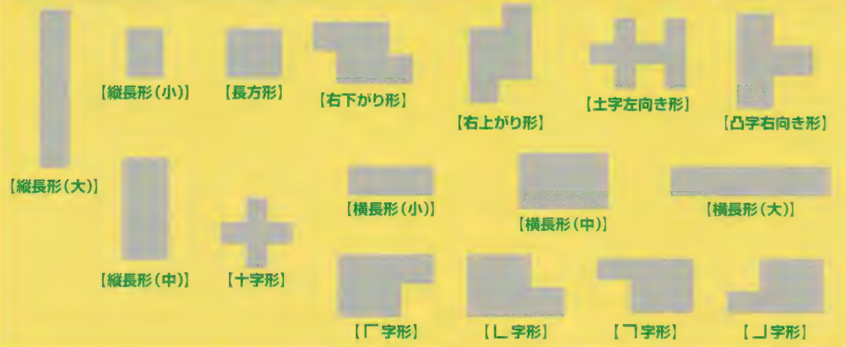
各フロアの部屋の形や通路のつながりなどは、右のような法則をのぞくと、ダンジョンへ入るたびに大きく変わる（一部例外あり）。フロアの外枠の形が、前作までの横長型（中）１種類から大幅に増えたのが『トルネコ３』の特徴だ。

なお、フロアの外枠の外側には絶対に移動できない。つるはしなどで掘ることはできず、壁のなかに入る能力を持っていても、外枠の外側にある壁には入れないので覚えておこう。

★フロア構造の法則★

- ●各フロアは、いくつかの部屋と、それらをつなぐ通路によって構成される
- ●フロアの外枠（全体の形）は、下記のなかからランダムで選ばれ、その範囲内に部屋や通路ができる。外枠の形は、そのフロアが大部屋となったときの部屋の形でもある
- ●どこかの部屋にかならず、つぎのフロアへの階段（または旅の扉）がひとつだけある

★フロアの外枠のバリエーション★

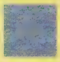
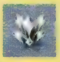
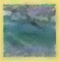
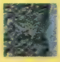
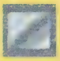
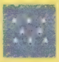


SYSTEM・DUNGEON

地形の種類

ダンジョンを構成する地形の種類は、じつにさまざま。以下にあげたような地形がいくつも組み合わされることで、部屋や通路が作られているのだ。通常床以外は特殊な性質を持つ地形ばかりだが、その性質をうまく利用できれば、ダンジョンでの行動の幅がグッと広がるだろう。

ダンジョンの地形

名　前	解　説
 **通常床**	キャラクターとモンスターのどちらもふつうに通れる。部屋の場合は、ワナが設置されていることもある。
壁	壁のなかに入れる能力を持っていないと通れない。つるはしなどで掘ったり、爆風で壊すことができ(フロアの外枠の外側や宝物部屋の壁をのぞく)、壊したあとは通常床になる。また、壁のなかにアイテムが埋まっている場合もある。
階段	ここからつぎのフロアへ進める。ダンジョンの各フロアに、かならずひとつずつ設置されている。
旅の扉	一部のダンジョンで階段のかわりに設置される。各フロアにひとつずつあり、ここからつぎのフロアへ進める。
 **水晶**	基本的に壁と同じだが、杖の魔法弾が跳ね返される。また、角を斜めに通り抜けることができる。
 **水路**	水のなかに入れる能力か、空中に浮く能力を持っていれば通れる。それらの能力を持っていないときに入ると、直後にほかの場所へワープする。また、水中に落ちたアイテムは拾えないが、吹き飛ばしたり引き寄せることは可能。
 **水がれの床**	水がれの巻物の効果で水がなくなったあとの水路。基本的に通常床と同じだが、ワナは設置されない。
 **ツルツル床**	操作キャラクターが上に乗ると、何かにぶつからないかぎり、この床がとぎれる場所まで止まらずにすべっていく。
 **トゲトゲ床**	操作キャラクターが上に乗ると、トゲが短い場合は15ダメージ、長い場合は35ダメージを受ける。
谷	浮遊系のモンスター以外は通行できず、入った直後にほかの場所へワープする。また、落ちたアイテムは消える。

※水晶、ツルツル床、トゲトゲ床は、おおきづちで壊すことができ、壊したあとは通常床となる

ワンポイントアドバイス3

ONEPOINT ADVICE

操作キャラクターの手で作り出せる地形

地形のなかには、操作キャラクターが自分の手で作り出せるものもある。火柱、氷柱、砂柱、風柱の4種類がそれで、いずれも巻物や杖を使うことで作り出せるのだ。好きなタイミングで好きな場所に作ることができる点をうまく利用して、敵との戦いを有利に進めていこう。

★作り出せる地形の共通の効果★

- ●発生してから10ターンが経過すると消える
- ●壁、水路、水晶、谷の上には作れない
- ●ツルツル床の上に作られた場合、各地形が消えた跡は通常床になる
- ●火柱、砂柱、風柱があるマスに向かって石像を押すと、各地形は消えてしまう
- ●石像があるマスに火柱、砂柱、風柱が発生すると、石像は消えてしまう

作り出せる地形

名前	おもな性質
火柱	●なかにいるキャラクターやモンスターが1回行動するごとに20ダメージを受ける ●なかに入ったアイテムは消える(※1) ●水がめで水をかけると消える
氷柱	●発生するとき、キャラクターやモンスターを氷結状態にする(アイテムは消える) ●基本的な性質は壁と同じだが、角を斜めに通り抜けることができる
砂柱	●なかにいるキャラクターやモンスターが1回行動するごとに10ダメージを受ける ●なかに入ったアイテムは消える
風柱	●なかに入ったキャラクター、モンスター、アイテムをいずれかの方向へ吹き飛ばす

※1……火薬壺と大砲の弾は誘爆する

SYSTEM・DUNGEON

部屋と通路

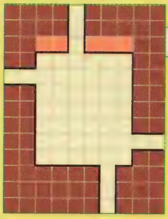
ダンジョンにおける部屋と通路のちがいは、単純に広さだけではない。下記のように、操作キャラクターの視界や、敵などの配置に大きな影響をおよぼすのだ。なお、つるはしなどで壁を掘り、通路の途中に広い空間を作っても新たな部屋とは見なされないが、最初から存在している部屋を広げることは可能だ（右図参照）。

●部屋と通路のちがい●

	視　界	敵などの配置
部屋	部屋のなかと、部屋の端から1～2マス先の通路と壁（※2）	モンスター、アイテム、ワナ、石像、階段などが配置される
通路	操作キャラクターを中心とした、1～2マス先まで（※2）	いかなるものも配置されない

※2……1マス先か2マス先かは、フロアごとに異なる。また、ダンジョンによっては視界の外が暗く表示される

★部屋の拡大条件★

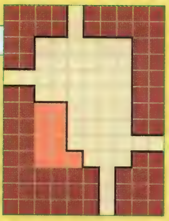


四角形の部屋

部屋の四辺のいずれか一辺の壁をすべて掘ると、その部分（赤色の部分）も部屋の一部と見なされる。なお、壁を掘り進めてふたつの部屋がくっついた状態にしても、ひとつの部屋とは見なされない。

不規則な形の部屋

部屋の形が四角形になるように壁を掘ると、掘った場所（赤色の部分）がそのまま部屋の一部と見なされる。それ以外の場所の壁は、四角形の一辺の壁をすべて掘ることで、部屋を拡大可能。



SYSTEM・DUNGEON

ダンジョン内の店

ダンジョンによっては、部屋のなかに店が出現している場合がある。じゅうたんの上に置かれたアイテムが商品で、それらを拾い、店主のガーゴイルに代金を払えば買うことができるのだ。

また、手持ちのアイテムをじゅうたんの上に置いてから店主に話しかけると、それを売ることが可能。一度売ったアイテムは、そのまま商品として置かれるようになっている。

なお、買ったアイテムの代金を払わなかった場合は「泥棒」としてあつかわれ、フロア中に出現したガーゴイルの集団が敵として追いかけてくる。つぎのフロアへ移動すれば逃げ切ったことになり、商品が無料で手に入るが、ガーゴイルの強さはハンパではないので注意。

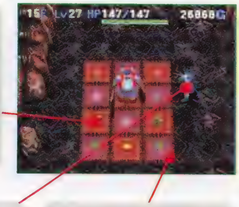
15F Lv26 HP141/141 23472G

トルネコは リレミトの巻物を読んだ。
しかし 効果がなかった。

⬅泥棒になると、そのフロアから出るまで、リレミトの巻物が効果を発揮しなくなる。

…商品…

名前の横に値段が表示される。1回でも使用すると（剣、爪、盾、指輪は装備しただけで）代金を請求されるので注意。



…店主…

代金を払う前に操作キャラクターがじゅうたんの外へ出ると、横にワープしてきて代金を請求する。

…じゅうたん…

店の範囲を表す。どんな理由でも、商品がこの外へ出たら、店主に代金を払わなければならない。

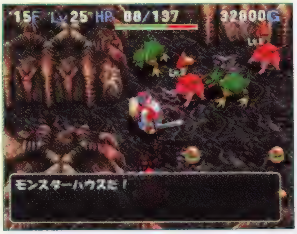
★泥棒について★

- **●操作キャラクターがじゅうたんの上にいるときは、どんな状況でも泥棒にはならない**
- **●商品をじゅうたんの外に出すか、商品を一度でも使用したら、代金が発生する。代金が発生しているときに、操作キャラクターがじゅうたんの外に出て、そのまま代金を払わなかった場合は泥棒になる**
- **●代金が発生した時点で、操作キャラクターが別の部屋にいた場合は、すぐさま泥棒になる**

SYSTEM・DUNGEON

モンスターハウス

多数のモンスターとワナで埋めつくされた部屋――それが「モンスターハウス」だ。部屋内のモンスターたちは、最初のうちは眠っているが、操作キャラクターや仲間が部屋に入ると、いっせいに起きて襲いかかってくる。とても危険な場所だが、アイテムもたくさん落ちているので、下記の対処法が行なえるようなら、思い切ってなかに入ってみるのも手だ。



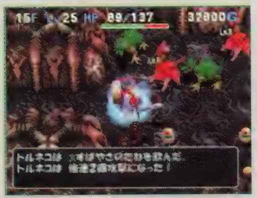
モンスターハウスだ！

⬅なかに入ったとたん、部屋にいたモンスターたちがいっせいに目を覚まし、BGMも変わる。

CHECK→モンスターハウスに入ったときの対処法

A まずは倍速状態になろう

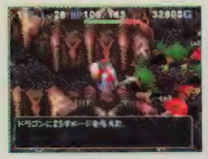
こちらが１回行動するあいだに大勢の敵から攻撃されては、ひとたまりもない。少しでも自分の行動回数を増やすために、まずはすばやさのたねを飲むなどして倍速状態になっておこう。



⬆倍速状態になった直後はかならず2回連続で行動できる(→P.35)。このアドバンテージを活用したい。

B 通路へ逃げて１体ずつ相手にする

通路がすぐ近くにあるなら、いったん部屋を出て、通路で敵を待ち受けよう。これなら一度に相手をするのは１体だけになるので、根気よく戦っていけば、比較的安全に敵を全滅させることができるはずだ。



⬅飛び道具や杖での攻撃を受けないように、部屋から２マス出た場所で待って、１体ずつ倒していこう。

C 聖域の巻物を活用する

聖域の巻物を床に置き、その上で戦えば、敵から攻撃を受けなくなり、安全に戦える。ただし、飛び道具や杖の魔法弾などの遠距離攻撃は通常どおり受けてしまうので注意すること。

D 部屋全体に効果がある巻物を使う

まものしばりの巻物やイオの巻物など、部屋内のすべての敵に効果がある巻物を使えば、それだけでピンチを脱出することも不可能ではない。

E 自分の身代わりを作る

敵モンスターの１体を身代わり状態にしたあと、鉄化のたねで鉄化状態にすれば、しばらくのあいだ、ほかの敵の目をそらすことができる。そのスキにモンスターハウスから逃げるのだ。

F 逃げるのも戦略のうち

無理に戦わずに逃げるのもひとつの戦略。A～Eのどれもできそうになければ、ルーラ草を飲んでほかの部屋へワープしたり、リレミトの巻物を読んでダンジョンを出よう。

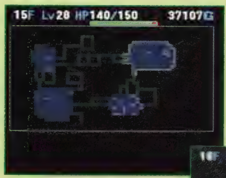
ワンポイントアドバイス４

ONEPOINT ADVICE

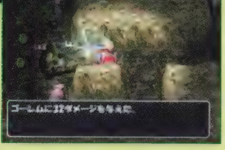
モンスターハウスに入らないようにするには？

　モンスターハウスの位置を確かめるのにもっとも確実な方法は、レミーラの巻物や透視の指輪などで、敵の位置が見えるようにすること。動かない敵が大勢いる部屋があれば、まずまちがいなくモンスターハウスだ。また、部屋の入口に近づいたときに、部屋のなかに眠っているモンスターが多数いたら、モンスターハウスである可能性が高いので、入らないほうがいい。

　しかし、階段を通った先がモンスターハウスだったり、つぎのフロアへの階段がモンスターハウスにあるときはどうしようもない。万一のときのための対処法をつねに用意しておこう。



←レミーラ状態になれば、全体マップでモンスターハウスの場所もすぐにわかる。



ゴーレムに22ダメージを与えた。

→部屋の外からモンスターハウスを確認した場合は、１体ずつ通路におびき出して倒していこう。

SYSTEM・DUNGEON

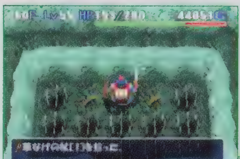
特殊な部屋

　一部のダンジョンには、店がある部屋やモンスターハウス以外にも、以下のような特殊な部屋が登場することがある。

宝物部屋

★ROOM★

　貴重なアイテムが置かれている部屋。ほとんどの場合は、部屋の入口にカギがかけられた扉があり、なかに入るためには、どこかでカギを入手し、それを使って扉を開ける必要がある。なお、この部屋の外側の壁は、つるはしなどで掘ったり、壁のなかに入れる能力で通り抜けることができない。



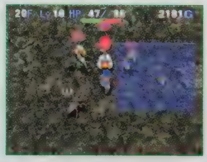
←部屋内に置かれているアイテムは、基本的にダンジョンへ入るたびに取ることが可能。

→宝物部屋のなかにはワナが設置されている場合が多い。

大部屋

★ROOM★

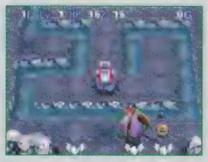
　フロア全体がひとつの巨大な部屋になっている。部屋の形はフロアの外枠と同じ。また、はじめからフロアが大部屋である場合は、かならずモンスターハウスとなる。なお、大部屋の巻物を読めば、ふつうのフロアを大部屋に変えることもできるが、その場合はモンスターハウスにはならない。



迷路部屋

★ROOM★

　部屋のなかが水路で仕切られ、まるで迷路のようになっている。通路のように見えるが、部屋と同じあつかいなので、視界はかなり広い。



←迷路部屋と通路の境界は全体マップでの床の色を見ることで判別できる。

TURN BATTLE ターンバトル

―システムガイド5―

CONTENTS

●ターン制とは？
●速度がちがうときの行動回数と順番

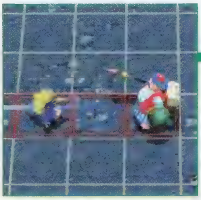
SYSTEM・TURN BATTLE

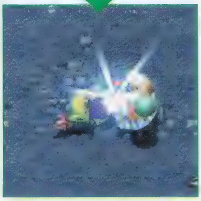
ターン制とは？

ダンジョンでは、全員が同時に行動するのではなく、自分、敵、味方が順番に行動していく。このような時間の進みかたのルールを「ターン制」と呼ぶ。キャラクターやモンスターの行動順番は右図のとおり。基本的には、操作キャラクター、敵モンスター、仲間の順に、1ターンに1回ずつ行動できると考えておけばいい。敵モンスターと戦うときは、この順番を参考にしながらつぎの行動を決めていこう。

知っておきたいのは、右の表のように、1回行動したように見えても、実際は1回の行動として数えられないものもあるということ。たとえば、1回の行動順番のなかで、方向転換をしてから通常攻撃を行なうこともできるのだ。

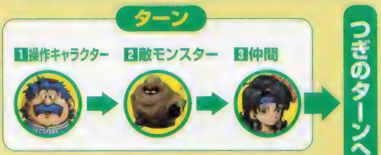
また、ターンが経過することと1回行動することとはあくまで別物。通常は、経過したターン数とキャラクターなどが行動した回数が同じになるが、行動速度が変わると、ターン数と行動回数にズレが生じる。右下の表にある各要素が、ターン数と行動回数のどちらで時間をカウントしているか、しっかりと覚えておこう。





⬆➡上の写真の状況で敵に近づくと、つぎの敵の行動順番のときに攻撃を受けてしまう。その場で通常攻撃を空振りするなどして敵が近づいてくるのを待てば、先制攻撃を仕掛けることが可能だ。

★ターンの流れ★



仲間が行動すると、ターンが終了してつぎのターンへ移り、ふたたび操作キャラクターの行動順番がまわってくる。

1回行動したと見なされること

見なされる	見なされない
●移動する ●休憩する ●攻撃を行なう ●アイテムを使う、投げる ●アイテムを拾う、置く、壺に入れる、壺から出す ●剣、爪、盾、指輪を装備する（またははずす） ●仲間に話しかける ●イネスに話しかけて呪文を唱えてもらう ●足元のワナを踏む	●方向転換を行なう ●矢を装備する（またははずす） ●アイテムに名前を付ける ●アイテムの説明を読む ●白紙の巻物に書きこむ ●仲間モンスターのステータスを見る ●仲間モンスターへの命令を変更する ●仲間モンスターを冒険からはずす

時間のカウント基準のちがい

	当てはまる要素
ターン数でカウント	●敵モンスターの追加出現 ●石像が発動するタイミング ●フロア内に風が吹くタイミング ●火柱、氷柱、砂柱、風柱の発生時間 ●ワナ作動の巻物の効果でワナが作動するタイミング ●聖城の巻物の効果でアイテムが動くタイミング
行動回数でカウント	●HPの自然回復 ●満腹度の減少 ●状態変化の効果時間

SYSTEM・TURN BATTLE

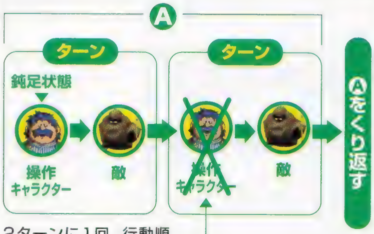
速度がちがうときの行動回数と順番

通常、キャラクターたちは1ターンに1回行動する「等速状態」だが、アイテムやワナなどの効果によって、行動速度が以下の3種類のいずれかになると、行動回数も変わる（速度変化の詳細はP.46を参照）。そのほか、一部のモンスターのように、倍速状態や鈍足状態で行動するという特殊能力を最初から持っている者もいるのだ。

なお、倍速状態の者が複数いる場合、追加行動が行なわれる順番は、操作キャラクター、敵モンスター、仲間の順になる。また、はやぶさの剣での攻撃や、キラーマンティスなど一部のモンスターの攻撃が連続で行なわれるのは、1回の行動で連続してダメージを与える特殊能力によるもので、行動速度とは関係ない。

鈍足状態

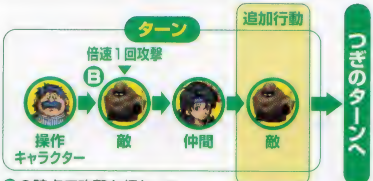
2ターンに1回、行動順番が飛ばされる。つまり、1ターンおきにしか行動できない。


Ⓐ
ターン
ターン
鈍足状態
操作キャラクター
敵
操作キャラクター
敵
Ⓐをくり返す

2ターンに1回、行動順番が飛ばされてしまう

倍速1回攻撃

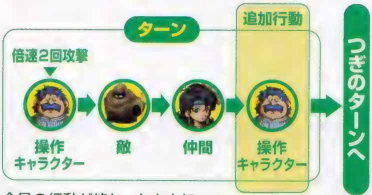
操作キャラクターには発生しない状態。そのターンの全員の行動が終わったあと、さらに追加で行動できる。ただし、本来の行動順番で攻撃を行なった場合は、追加の行動ができなくなる。


ターン
追加行動
倍速1回攻撃
Ⓑ
操作キャラクター
敵
仲間
敵
つぎのターンへ

Ⓑの時点で攻撃を行なっていないときのみ行動できる

倍速2回攻撃

そのターンの全員の行動が終わったあと、本来の行動順番のときに何をしたかに関係なく、かならず追加の行動順番がまわってくる。


ターン
追加行動
倍速2回攻撃
操作キャラクター
敵
仲間
操作キャラクター
つぎのターンへ

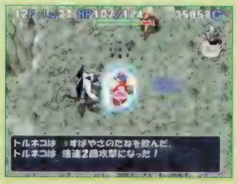
全員の行動が終わったあとにかならず追加で行動できる

ワンポイントアドバイス 5

ONEPOINT ADVICE

倍速状態になった直後に操作キャラクターだけに与えられる特権

操作キャラクターが倍速状態になると、そのターンの敵モンスターと仲間の行動が、追加行動を含めて全部飛ばされる。しかも、自分は追加行動がちゃんと行なえるのだ。つまり、すばやさのたねやピオリムの杖を使って倍速状態になった直後は、かならず2回連続で行動できるというわけ。ピンチのときに活用しよう。



トルネコは すばやさのたねを飲んだ。
トルネコは 倍速2回攻撃になった！

←たとえ倍速状態の敵モンスターが近くにいても、こちらが倍速状態になった直後は、かならず2回連続で行動できる。

MOVE
移動
—システムガイド6—

CONTENTS

●移動の種類
●曲がり角での移動

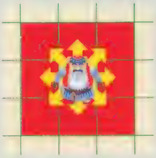
SYSTEM・MOVE
移動の種類

操作キャラクターの移動方法には、以下の6種類がある。敵モンスターが弱く、フロア数が少ないダンジョンなら、通常移動だけでも簡単に突破できるだろう。しかし、ストーリーがある程度進んでから挑戦するダンジョンは、さまざまな移動方法を使いわけていかなければ、突破するのは難しい。探索をラクに進めるためにも、各種の移動方法をマスターしておこう。

通常移動

方向キーまたは左スティック

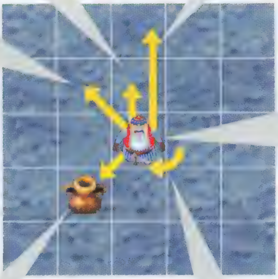
操作キャラクターがどの方向を向いているかに関係なく、8方向のうち、方向キーまたは左スティックを入力した方向へ移動する。



ダッシュ

⊗ボタンを押しながら方向キー（左スティック）

障害物にぶつかる、アイテムや敵モンスターの周囲8マスに入る、部屋と通路の区切りにたどり着く、などの状態になるまで、自動的に高速で移動する。高速移動中は自由に止まることができない。



斜め移動

R1ボタンを押したあと方向キー（左スティック）

ふつうに方向キーや左スティックを斜めに入力するだけでも斜めに移動できるが、R1ボタンを1回押せば、斜め以外の方向には移動しなくなる（もう一度R1ボタンを押すと通常の状態にもどる）。

休憩

◎+⊗ボタン

その場にすわりこんで休む。ボタンを押しっぱなしにしているあいだはずっと休みつづける。なお、休憩中は通常よりもターンが早く経過する。

アイテムの上に乗る

⊗ボタンを押しながら方向キー（左スティック）

アイテムが落ちているマスへ移動したいが、アイテムは拾いたくない、というときに使う。乗ったアイテムは、メニューコマンドの『足元』で、いつでも拾ったり使ったりすることができる。

方向転換

▣ボタンを押したあとに方向キー（左スティック）

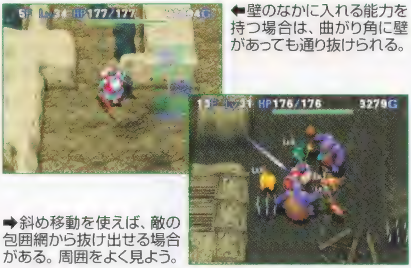
▣ボタンを押すと、画面にマス目が表示され、隣接する仲間か敵のほうを向く。このとき、方向キーを入力すれば好きな方向に、▣ボタンを押せばほかの仲間か敵のほうに向きを変えられる。そのほか、右スティックを入力するだけでも方向転換が可能だ。なお、方向転換は、1回の行動と見なされない。

SYSTEM・MOVE

曲がり角での移動

曲がり角を斜め移動で通り抜けられるかどうかは、角の内側にある障害物の種類で決まる。壁の場合は通り抜けられないが、水路、谷、石像、水晶、氷柱といった、壁以外の障害物の場合は、斜めに通り抜けることができるのだ。

これは、敵モンスターが目の前にいるときも同じ。移動先のマスに何も障害物がなければ、右の写真のように逃げ道がなさそうに見える状況でも、斜め移動で敵の包囲網から抜け出せる。



⬅壁のなかに入れる能力を持つ場合は、曲がり角に壁があっても通り抜けられる。

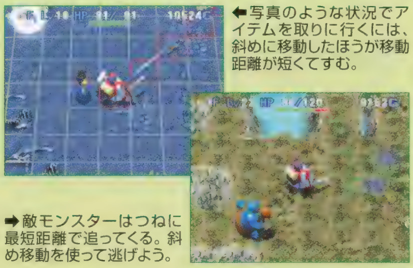
➡斜め移動を使えば、敵の包囲網から抜け出せる場合がある。周囲をよく見よう。

ワンポイントアドバイス 6

ONEPOINT ADVICE

斜め移動を活用して最短ルートを進もう

ダンジョン内を歩きまわるうえで、かならず覚えておきたいのは、なるべく斜め移動を多用したほうがいいということ。操作キャラクターの満腹度は、ある程度行動するごとに1ずつ減っていく。つまり、移動する回数（＝移動距離）を少なくすれば、それだけ満腹度を減らさずにすむのだ。また、敵モンスターから逃げるときにも、斜め移動で最短距離を進めば、通常攻撃を受けることはない。ダンジョンの探索は、斜め移動を使って効率よく行なおう。



⬅写真のような状況でアイテムを取りに行くには、斜めに移動したほうが移動距離が短くてすむ。

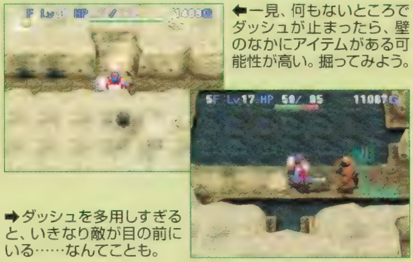
➡敵モンスターはつねに最短距離で追ってくる。斜め移動を使って逃げよう。

ワンポイントアドバイス 7

ONEPOINT ADVICE

ダッシュは便利だけど多用は禁物

長い距離でもあっという間に移動できるダッシュは、早く目的地へ行きたいときや、壁のなかに隠されたアイテムを探すとき（写真参照）などに便利な移動方法だ。しかし、便利だからと言って多用しすぎるのは禁物。ダッシュをした結果、敵モンスターの目の前に突っこんでしまい、一方的に攻撃を受ける危険性があるからだ。操作キャラクターの残りHPが少ないときや、強い敵モンスターがいるフロアでは、ダッシュをひかえたほうがいいだろう。



⬅一見、何もないところでダッシュが止まったら、壁のなかにアイテムがある可能性が高い。掘ってみよう。

➡ダッシュを多用しすぎると、いきなり敵が目の前にいる……なんてことも。

攻撃 ATTACK

—システムガイド7—

CONTENTS

●攻撃の種類
●ダメージ
●アイテムを投げる
●曲がり角での攻撃
●吹き飛ばし
●水路での攻撃
●爆風と誘爆

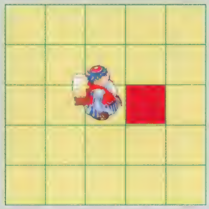
SYSTEM・ATTACK

攻撃の種類

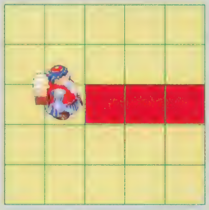
キャラクターやモンスターがくり出す攻撃には、通常攻撃と特殊攻撃の2種類があり、攻撃が届く範囲やダメージ量などが異なる。敵が遠くにいるうちは特殊攻撃でダメージを与えていき、目の前まで近づいてきたら通常攻撃でトドメを刺す……というように、状況に応じて攻撃方法を使いわけ、戦いを有利に進めていこう。

通常攻撃

隣り合っている敵に対して、パンチや武器で攻撃する。与えるダメージは大きいが、基本的に目の前にしか届かないので、敵からも攻撃を受けやすい。



特殊攻撃

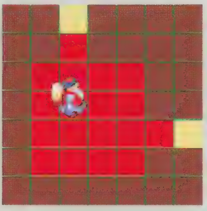


直進タイプ

前方へ一直線に攻撃を飛ばす。矢をはじめとする飛び道具、杖の魔法弾、投げたアイテムなどがこれに当てはまる。

範囲タイプ

攻撃側の周囲や部屋のなかなど、一定範囲内にいる全員に効果がおよぶ。巻物による攻撃などがこれに当てはまる。



SYSTEM・ATTACK

ダメージ

通常攻撃や、矢などの飛び道具での攻撃、モンスターの特殊攻撃の一部は、相手に与えるダメージ量が右表の要素によって変わる。基本的にダメージ量は、攻撃側の各要素の値が高いほど増えていき、防御側の各要素の値が高いほど減っていくのだ。このほか、通常攻撃のみ、たまに攻撃が「会心の一撃（または痛恨の一撃）」となって、攻撃力が約1.5倍に上がる場合がある。

一方、巻物や杖での攻撃、およびモンスターの特殊攻撃の一部は、相手に与えるダメージ量が変化しない（＝固定ダメージの攻撃）。

ダメージ量に影響する要素

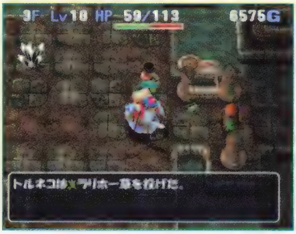
	操作キャラクター	操作キャラクター以外
攻撃側	●レベル ●ちから ●武器の強さ ●武器の印の効果	●攻撃力 ●つよさ（敵モンスターのみ）
防御側	●盾の強さ ●盾や指輪の印の効果	●系統（モンスターのみ） ●防御力

※このほか、攻撃側と防御側のどちらかに発生している状態変化によってもダメージ量は変わることがある
※印についてはP.60を参照

SYSTEM▼ATTACK

アイテムを投げる

ほとんどのアイテムは、自分が向いている方向に『投げる』コマンドで投げることができる。アイテムが目標に当たったときの効果は、投げたアイテムの種類によって異なるが、以下にあげた要素については、どのアイテムを投げたときでも変わらない。なお、矢は『撃つ』コマンドで前方に飛ばすものだが、撃ち出された矢の性質は、投げたアイテムと同じだ。



トルネコは デリホー草をなげた。

⬅『投げる』コマンドを選ぶと、キャラクターが向いている方向へとアイテムが飛んでいく。

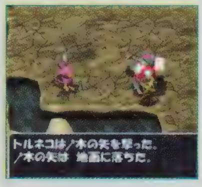
CHECK➡アイテムを投げるうえでのルール

A 飛距離は10マス

石以外のアイテムを投げると、種類に関係なく10マス先まで届く。投げたアイテムは、キャラクターやモンスターに当たると、効果を発揮したのち消えてなくなるが、壁などの障害物に当たると、その手前に落ちる（壺は割れる）。

B 目標に届いたがはずれた場合

投げたアイテムがキャラクターやモンスターに届いても、はずれてしまって効果を発揮しないことがある。その場合、投げたアイテムは相手と同じマスに落ちる。



トルネコは 木の矢を撃った。
木の矢は 地面に落ちた。

C 投げたアイテムが落ちる場所

投げたアイテムが床に落ちるときに、その場所にほかのアイテムやワナがある場合、下図の番号の順にアイテムの落ちる場所がズレる。ちなみに、❶～㉕のマスがすべて埋まっていたときは、投げたアイテムが消えてしまう。

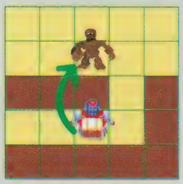
⑩	⑪	⑫	⑬	⑭
⑮	⑥	②	⑦	⑯
⑰	⑤	①	③	⑱
⑲	⑧	④	⑨	⑳
㉑	㉒	㉓	㉔	㉕

アイテムが本来落ちるべきマス

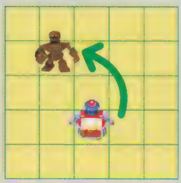
（例）❶❷❸のマスにアイテムやワナがある場合、アイテムは❹に落ちる

D 放物線投げ

通常、投げたアイテムは直線的に飛んでいくが、石を投げたときや、マドハンドなどがアイテムを投げたときは、放物線を描いて壁などを越えつつ飛んでいく。



⬆放物線投げの場合、壁などの障害物を越えて目標に当てることができる。



⬆魔法の石のように、一定範囲内にいる敵へ自動的に飛んでいくものもある。

E 遠投効果

遠投の指輪を装備しているときや、遠投の石像がある部屋で投げたアイテムは、遠投効果を持つ（放物線投げの場合をのぞく）。そのアイテムは、仲間、敵、障害物に当たったあともそのまま突き抜けていき、なくなってしまうが、途中で当たった者全員に効果を与える。

SYSTEM・ATTACK

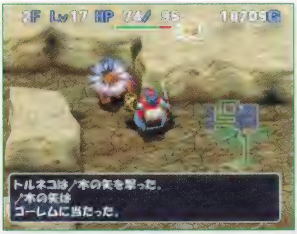
曲がり角での攻撃

曲がり角では、移動だけでなく攻撃でも制限を受ける。角の向こう側に敵モンスターがいる場合は、通常攻撃を行なっても当てることができないのだ。角を越えて敵を攻撃したいときは、右にあげたような攻撃を使おう。

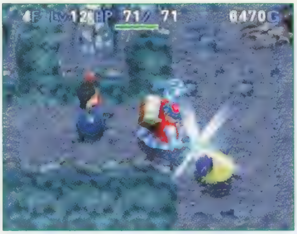
ただし、以上のことはすべて、曲がり角の内側に壁があるときの話。角にあるのが水路や谷だった場合は、問題なく攻撃を当てられる。

★角を越えて当たる攻撃★

- ●妖剣かまいたちやキラーヘッドでの通常攻撃
- ●壁のなかに入れる能力を持つキャラクターやモンスターの通常攻撃
- ●角を越えて攻撃する能力を持つモンスターの通常攻撃
- ●一部のモンスターの特殊攻撃
- ●矢、杖、巻物による攻撃
- ●投げたアイテム（転がした大砲の弾を含む）
- ●吹き飛ばされたアイテム
- ●大砲の壺から発射されたアイテム


トルネコは／木の矢を撃った。
／木の矢は
ゴーレムに当たった。

⬅敵モンスターが角の向こうにいる場合、通常攻撃だと角の壁にはばまれてしまう。飛び道具などを使おう。


⬅曲がり角が壁以外の地形なら通常攻撃でも問題なく当たる。

SYSTEM・ATTACK

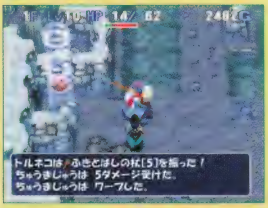
吹き飛ばし

ふきとばしの杖の効果や、ふきとばしの石像がある部屋で攻撃を受けたキャラクター＆モンスターは、攻撃がきた方向とは逆の方向へ5マス吹き飛ばされる。吹き飛んでいる途中で、壁、水晶、氷柱、石像、キャラクター、モンスターのいずれかにぶつかると、その手前のマスで止まるが、ぶつかった側もぶつかられた側も5ダメージを受けるのだ。ただし、このダメージで敵を倒したとしても、経験値は得られない。

なお、キャラクターやモンスターだけでなく、アイテムが吹き飛ばされることもある。その場合は、吹き飛ぶ距離が9マスとなり、壁やモンスターなどにぶつかったときの効果は、基本的に投げたときと同じになる。

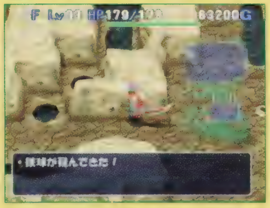
★吹き飛ばしによる特殊な状況★

Ⓐ 水路や谷に吹き飛んだ場合


トルネコは／ふきとばしの杖[5]を振った！
ちゅうましゅうは 5ダメージ受けた。
ちゅうましゅうは ワープした。

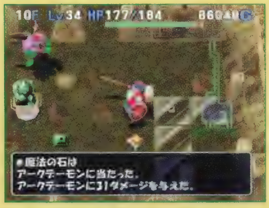
⬆吹き飛ばされた先が水路や谷だった場合、その地形を通る能力を持たないキャラクターやモンスターは、ほかの部屋へワープする。

Ⓑ 壁のなかに入れる能力を持っている場合


・鉄球が飛んできた！

⬆キャラクターやモンスターが壁のなかに入れる能力を持っている場合は、壁や水晶にぶつかってもダメージを受けず、そのままなかへ入ってしまう。

Ⓒ 放物線投げの攻撃での吹き飛ばし


・魔法の石は
アークデーモンに当たった。
アークデーモンに31ダメージを与えた。

⬆ふきとばしの石像がある部屋で放物線投げによる攻撃を受けた者は、アイテムが飛んできた方向とは逆の方向へ吹き飛ばされる。

SYSTEM★ATTACK

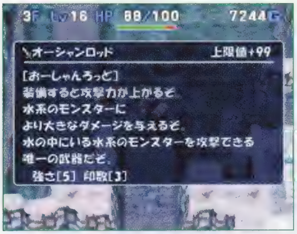
水路での攻撃

通過の指輪を装備している操作キャラクター、および水系のモンスターは、水のなかに入ることができ、右記のような攻撃しか受けなくなる。こちらが水のなかにいて、敵が水のなかへ攻撃する手段を持っていない場合は、一方的に攻撃を当てていけるわけだ。

注意したいのは、浮遊系のモンスターが水路を移動していても、水の上に浮いているだけで水のなかにいるわけではないということ。したがって、攻撃も通常どおりに当たる。

★水のなかにいる敵に当たる攻撃★

- ●オーシャンロッドや銀の爪での通常攻撃
- ●「水」の印が付いている剣での通常攻撃
- ●水系のモンスターの通常攻撃
- ●大半のモンスターの特殊攻撃
- ●矢、杖、巻物による攻撃
- ●投げたアイテム
- ●吹き飛ばされたアイテム
- ●大砲の壺から発射されたアイテム



オーシャンロッド　上限値+99
[おーしゃんろっど]
装備すると攻撃力が上がるぞ。
水系のモンスターに
より大きなダメージを与えるぞ。
水の中にいる水系のモンスターを攻撃できる
唯一の武器だぞ。
強さ[5]　印数[3]

⬅水のなかにいる敵に通常攻撃を当てるためには、特定の武器か「水」の印が必要となる。

4F Lv19 HP 75/107 3174G

⬅浮遊系のモンスターには、水路にいないときと同じように攻撃を当てることが可能だ。

SYSTEM★ATTACK

爆風と誘爆

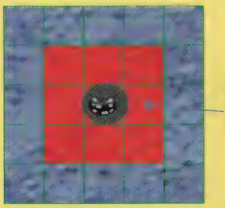
アイテムやモンスターなどが爆発した場合、爆風が下図の範囲に届き、その範囲内にいる者すべてにダメージを与える（炎系以外のモンスターとアイテムは消えてしまう）。

また、右記のアイテム、モンスター、ワナは、爆風にふれると誘爆する。誘爆するものが近くに複数あるときに爆発が起こると、誘爆に巻きこまれて、連続でダメージを受けてしまうので注意。なお、地雷と大型地雷は、爆風に何度ふれても、一度に1回しか誘爆しない。

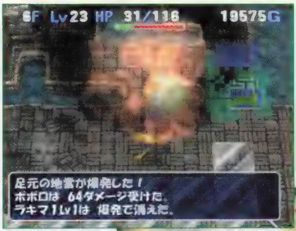
★爆風にふれると誘爆するもの★

- ●ばくだん岩
- ●デビルアンカー
- ●キラースター
- ●リビングハンマー
- ●地雷
- ●大型地雷
- ●大砲の弾
- ●火薬壺

★爆風が当たる範囲★

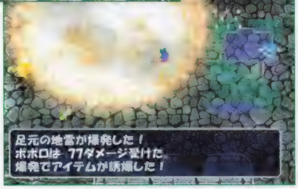


爆風は、爆発したものがあるマスと、その周囲8マスに届く。



足元の地雷が爆発した！
ポポロは　64ダメージ受けた。
ラキマ1Lv1は　爆発で消えた。

⬅仲間キャラクターはダメージを受けるだけだが、仲間モンスターだと消える。



足元の地雷が爆発した！
ポポロは　77ダメージ受けた。
爆発でアイテムが誘爆した！

➡誘爆するアイテムを床に置きっぱなしにするのは危険なので避けること。

UNUSUAL STATUS 状態変化

－システムガイド8－

CONTENTS

●状態変化とは？
●状態変化の重ねがけ

SYSTEM・UNUSUAL STATUS

状態変化とは？

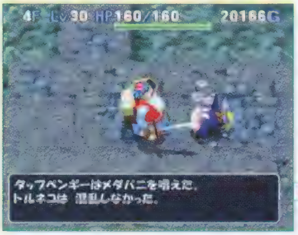
モンスターの特殊能力やアイテムなどの効果によって、キャラクターやモンスターがふだんとはちがう状態になることがある。これが状態変化で、おもに右のような方法で発生したり解除されたりする。状態変化にはやっかいなものが多いが、敵に発生させるなど、うまく利用すれば探索を有利に進めることが可能だ。

おもな発生源

- ●アイテム
- ●モンスターの特殊能力
- ●ワナ
- ●石像

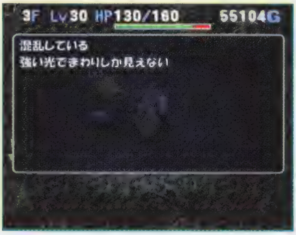
おもな解除法

- ●ダンジョンから出る
- ●フロアを移動する
- ●効果時間が過ぎる（一定回数行動する）
- ●アイテムを使用する


4F Lv30 HP160/160 20166G

タップペンギーはメダパニを唱えた。
トルネコは 混乱しなかった。

←一部の状態変化は、装備の能力や使ったアイテムの効果によって防げる。


3F Lv30 HP130/160 55104G

混乱している
強い光でまわりしか見えない

←R2ボタンを2回押すと、発生している状態変化を確認できる。

SYSTEM・UNUSUAL STATUS

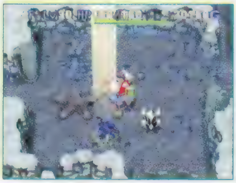
状態変化の重ねがけ

状態変化は1体のキャラクターやモンスターに同時にいくつでも発生する。ただし、ほかの状態変化によって解除されたり、特定の状態を予防するなど、お互いに影響し合うものもある。また、右の表の状態変化には優先順位が設定されており、これらが操作キャラクター以外のキャラクターやモンスター1体に同時に発生している場合、優先順位のもっとも高い状態変化の移動制限と攻撃制限が適用されるのだ。

なお、すでに発生している状態変化と同じものを重ねがけしようとしても、基本的には何も起こらない。しかし、なかには、効果時間が延長されたり、効果が強くなったりする例外もある（詳細はP.43～53を参照）。

優先順位がある状態変化

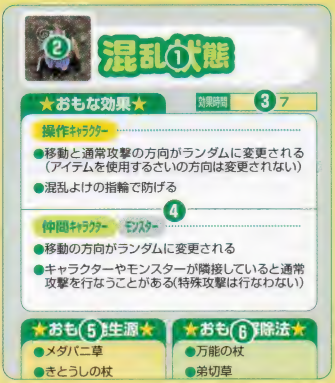
優先順位	状態変化名	移動の制限／攻撃の制限
1	混乱	ランダム方向に移動／ときどき通常攻撃
2	めつぶし	直進する／正面に通常攻撃
3	まどわし	逃げていく／攻撃しない
4	踊り	移動しない／ときどき通常攻撃
5	身代わり	ランダム方向に移動／ときどき通常攻撃
6	バーサーカー	キャラクターやモンスターを追う
	おびえ	逃げていく／攻撃しない



←混乱＋めつぶし＋踊り状態の場合、混乱状態が優先されて、ランダムな方向に移動するわけだ。

状態変化完全リスト

★リストの見かた★


①
②
③
④
⑤
⑥
混乱状態
★おもな効果★
効果時間 7
操作キャラクター
●移動と通常攻撃の方向がランダムに変更される（アイテムを使用するさいの方向は変更されない）
●混乱よけの指輪で防げる
仲間キャラクター　モンスター
●移動の方向がランダムに変更される
●キャラクターやモンスターが隣接していると通常攻撃を行なうことがある（特殊攻撃は行なわない）
★おもな発生源★
●メダパニ草
●きとうしの杖
★おもな解除法★
●万能の杖
●弟切草

❶ **名前**……状態変化の名前。

❷ **発生時の外見**……状態変化が発生しているときの外見。とくに変化しない場合は省略している。

❸ **効果時間**……状態変化がつづく時間。行動を何回行なうことで解除されるかを表す（行動回数には、基本的に状態変化が発生したターンの行動も含む。また、睡眠状態などで自分の行動順で何もしなかったときも1回と数えられる）。延がついているものは、重ねがけすると、その時点から効果時間が数え直される。

❹ **おもな効果**……発生時に起きる効果。対象ごとにわけて記載。

❺ **おもな発生源**……その状態変化を発生させるおもな要因。対象が限定されるものはカッコ内に対象を記載。

❻ **おもな解除法**……その状態変化を解除するために必要となる、おもなアイテムや方法。対象が限定されるものはカッコ内に対象を記載。なお、右記の解除法は全状態に共通している。

★共通の解除法★
- ダンジョンから出る
- フロアを移動する
- 効果時間が過ぎる

…キャラクター＆モンスター共通の状態変化…

混乱状態

★おもな効果★　効果時間　4～7

操作キャラクター
- 移動と通常攻撃の方向がランダムに変更される（アイテムを使用するさいの方向は変更されない）
- 混乱よけの指輪で防げる

仲間キャラクター　**モンスター**
- 移動の方向がランダムに変更される
- キャラクターやモンスターが隣接していると通常攻撃を行なうことがある（特殊攻撃は行なわない）

★おもな発生源★
- メダパニ草
- きとうしの杖
- メダパニの杖
- タップペンギータイプのメダパニ
- おおめだまの特技
- だいまどうの催眠攻撃（操作キャラクター以外）
- 回転盤

★おもな解除法★
- 万能の杖
- 弟切草
- 薬草
- パルプンテの巻物（操作キャラクターのみ）

踊り状態

★おもな効果★　効果時間　6

操作キャラクター
- 移動することか、壺に入っていないアイテムへの『食べる』『飲む』『読む』コマンドを使うことしかできなくなる（通常攻撃を行なおうとしても実行できないが、それで1回の行動と見なされる）
- 石像を押せなくなる
- アイテムを拾えなくなる
- 階段や旅の扉でフロアを移動できなくなる

仲間キャラクター　**モンスター**
- 移動できなくなる
- キャラクターやモンスターが隣接していると通常攻撃を行なうことがある（特殊攻撃は行なわない）
- マドハンドとブラッドハンドの場合は、隣接しても攻撃してこなくなる

★おもな発生源★
- 踊り草
- テンツクタイプ、ダンスキャロット、おどる宝石のさそう踊り
- 踊りの石像

★おもな解除法★
- 万能の杖
- 睡眠状態になる
- イカリ状態になる

睡眠状態

★おもな効果★

操作キャラクター …… 効果時間 4～5

仲間キャラクター **モンスター** …… 効果時間 6～9

- ●行動順がまわってきても行動できなくなる
- ●転ばなくなる
- ●眠らずの指輪、目覚まし状態、眠らず状態で防げる

★おもな発生源★

- ●ラリホー草
- ●ラリホーの杖
- ●まどうしのラリホー
- ●睡眠ガス
- ●ラリホーの石像

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●目覚まし草
- ●踊り状態になる

鉄化状態

★おもな効果★

効果時間 14

操作キャラクター **仲間キャラクター** **モンスター** ……

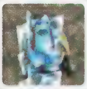
- ●聖域の巻物、パルプンテの巻物、レノファイタータイプの投げ飛ばしをのぞく攻撃が効かなくなる
- ●行動順がまわってきても行動できなくなる
- ●満腹度の減少やHPの自然回復が起こらず、HP減少（魔法）状態、HP減少（パン）状態でもHPが減らなくなる

★おもな発生源★

- ●鉄化のたね

★おもな解除法★

- ●（全状態共通の解除法のみ／→P.43）



氷結状態

★おもな効果★

効果時間 3

操作キャラクター **仲間キャラクター** **モンスター** ……

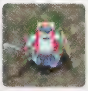
- ●聖域の巻物、パルプンテの巻物、レノファイタータイプの投げ飛ばし、爆風をのぞく攻撃が効かなくなる
- ●行動順がまわってきても行動できなくなる
- ●満腹度の減少やHPの自然回復が起こらず、HP減少（魔法）状態、HP減少（パン）状態でもHPが減らなくなる

★おもな発生源★

- ●氷柱の杖
- ●氷結の巻物

★おもな解除法★

- ●レノファイタータイプの投げ飛ばし



かなしばり状態

★おもな効果★

操作キャラクター **仲間キャラクター** **モンスター** ……

- ●行動順がまわってきても行動できなくなる
- ●転ばぬ先の杖の効果以外では転ばなくなる
- ●発生源と対象によって効果時間が異なる（下表参照）

■おもな発生源と対象ごとの効果時間

対象／発生源	操作キャラクター	仲間キャラクター	モンスター
かなしばりのたね	50延	フロア中	
かなしばりの巻物			
一時しのぎの杖			
かなしばりの杖			
げんじゅつしの杖			
黄金の杖			
「縛」の印が付いている剣			
しびれくらげのしびれ攻撃			
ちゅうまじゅうタイプのなめまわし攻撃	3延		
まものしばりの巻物	効果がない		14延

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●何らかの攻撃や状態変化を受ける
- ●HPが減少する
- ●話しかけられる（仲間のみ）

強烈かなしばり状態

★おもな効果★

効果時間 15 延

操作キャラクター **仲間キャラクター** **モンスター** ……

- ●下記の点をのぞけば、かなしばり状態と同じ
  - ・解除法
  - ・効果時間
  - ・転ばぬ先の杖の効果でも転ばない
  - ・時間経過で解除されるとかなしばり状態になる

★おもな発生源★

- ●祝福されたかなしばりのたね

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●鉄化状態になる
- ●氷結状態になる
- ●話しかけられる（仲間のみ）
- ●満腹度ゼロでのHP減少（操作キャラクターのみ）

めつぶし状態

★おもな効果★

操作キャラクター …… 効果時間 10～13

- ●画面全体が暗くなり、自分以外のキャラクターやモンスター、石像、ワナ、アイテム、階段が見えなくなる（全体マップ上のマークも消えてしまう）。壁などの地形は見える
- ●自分以外のキャラクターやモンスターが「何者か」と表示される
- ●ワナの上に乗って『ワナ』コマンドを選択すると、ワナの名前が「？？？？」と表示される
- ●ワナを作動させると「なんだか分からないワナ」と表示される
- ●歩いても全体マップに反映されない
- ●階段の上に乗っても選択肢が自動では出なくなる
- ●『仲間』コマンドが使えなくなる
- ●めつぶし＋変身状態のあいだは、下記に変身している場合をのぞき、特技が使えなくなる
  - ・アイアンアントタイプ
  - ・スカイフロッグタイプ
  - ・キラースター
  - ・リビングハンマー
  - ・ばくだん岩
- ●おおめだまの特技で混乱状態にならなくなる
- ●スポット状態にならなくなる
- ●シャドーの指輪、めぐすり状態で防げる

仲間 …… 効果時間 10～13

敵モンスター …… 効果時間 100～109

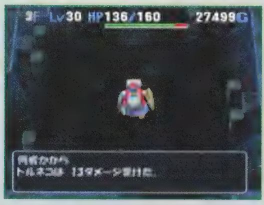
- ●向いている方向へ直進する。壁にぶつかると向きを変え、ふたたび壁にぶつかるまで直進する
- ●斜め方向から水路、谷、水晶、氷柱にぶつかった場合、向きを変えようとしない
- ●正面にキャラクターやモンスターがいる場合、通常攻撃を行う（特殊攻撃は行なわない）
- ●おおめだまの特技で混乱状態にならなくなる
- ●めぐすり状態で防げる

★おもな発生源★

- ●めつぶし草
- ●サンダーラット、プラズママウスの強い光（操作キャラクター以外）

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●弟切草
- ●めぐすり草
- ●薬草



3F Lv30 HP136/160 27499G

何者かから
トルネコは 13ダメージ受けた。

⬅操作キャラクターがめつぶし状態になると、敵などの姿が見えなくなる。

まどわし状態

★おもな効果★

操作キャラクター …… 効果時間 10

- ●自分以外のキャラクターやモンスターが偽トルネコの姿に見えるようになる（仲間モンスターの頭上のハートマークも見えなくなる）
- ●アイテム、墓、階段、見えているワナ、石像が花に見えるようになる
- ●正しくない姿で見えているものとトゲトゲ床が、全体マップ上で🟩で表示される
- ●偽トルネコに見えているモンスターが「何者か」と表示される
- ●ワナを作動させると「なんだか分からないワナ」と表示される
- ●階段の上に乗っても選択肢が自動では出なくなる
- ●『仲間』コマンドが使えなくなる
- ●まどわし＋変身状態のあいだは、下記に変身している場合をのぞき、特技が使えなくなる
  - ・アイアンアントタイプ
  - ・スカイフロッグタイプ
  - ・キラースター
  - ・リビングハンマー
  - ・ばくだん岩
- ●おおめだまの特技で混乱状態にならなくなる

仲間 …… 効果時間 10

敵モンスター …… 効果時間 フロア中

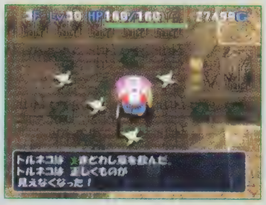
- ●自分以外のキャラクターやモンスターから逃げるようになる。ただし、仲間モンスターの場合、出されている命令が『いっしょにいてね』『ここでまってて』の場合は、この効果は現れない
- ●キャラクターやモンスターに隣接しても攻撃しなくなる。ただし、混乱状態、めつぶし状態のどちらかと重なっている場合は、通常攻撃を行なえる
- ●おおめだまの特技で混乱状態にならなくなる

★おもな発生源★

- ●まどわし草

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●弟切草
- ●パルプンテの巻物（操作キャラクターのみ）
- ●レミーラ状態になる（操作キャラクターのみ。レミーラの杖を使う場合は、ほかの方法でフロアが明るくなっていないことが条件）



3F Lv30 HP160/160 27499G

トルネコは まどわし草を飲んだ。
トルネコは 正しくものが
見えなくなった！

⬅まどわし状態になると、どこに何があるのか判別できない。

鈍足状態

★おもな効果★

操作キャラクター	効果時間 10～15	延
仲間キャラクター	効果時間 10	延
モンスター	効果時間 フロア中	

●2ターンに1回しか行動できなくなる

★おもな発生源★

- ●ボミオスの杖
- ●ようじゅつしの杖
- ●鈍足のワナ

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●封印状態になる

倍速状態

★おもな効果★

操作キャラクター	効果時間 10～15	延
仲間キャラクター	効果時間 10	延
モンスター	効果時間 フロア中	

●1ターンに2回行動できるようになる

★おもな発生源★

- ●すばやさのたね
- ●ピオリムの杖

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●封印状態になる

ワンポイントアドバイス8

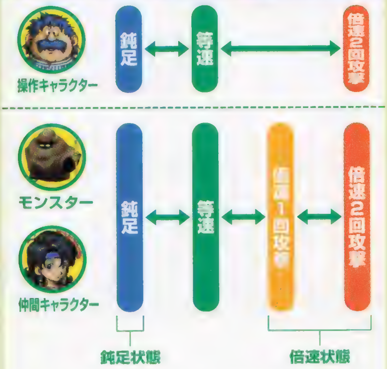
ONEPOINT ADVICE

鈍足状態、倍速状態と行動速度の変化

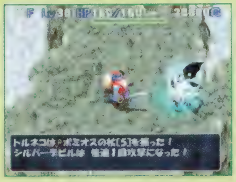
キャラクターやモンスターの行動速度には4つの段階があり（→P.35）、基本的には1段階ずつ上下する（右図参照）。たとえば、行動速度が等速から1段階下がると鈍足になり（鈍足状態）、逆に1段階上がると倍速1回攻撃（倍速状態）に、さらにもう1段階上がると倍速2回攻撃（これも倍速状態）になる。ただし、操作キャラクターだけは倍速1回攻撃を飛び越して、1段階の変化で等速から倍速2回攻撃に（またはその逆に）なることができるのだ。

行動速度は、状態変化が解除されるまでのターン数にも影響する。倍速状態では1ターンに2回行動できるため、発生している状態変化もそのぶん早いターンで解除される。逆に、鈍足状態の効果で行動できなかった場合、そのターンは効果時間に含まれず、解除されるまでのターンは長くなる。これは、状態変化の効果時間がターン数ではなく、行動回数で数えられているためだ。ただし、倍速1回攻撃のキャラクターやモンスターが移動を行なわなかったターン（その場で攻撃のみを行なった、睡眠状態などで行動できなかった、など）では、状態変化の経過時間は行動1回分と数えられる。

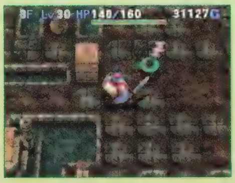
★行動速度の段階★



※モンスターがバーサーカー状態になる効果を受けたとき、行動速度は最初に封印状態の効果で本来の段階にもどり、そのあとで1段階上がる
※ロサが怒っているあいだは、行動速度が2段階上がる


トルネコは ボミオスの杖[5]を振った！
シルバーデビルは 倍速1回攻撃になった！

⬅倍速2回攻撃の敵にボミオスの杖を振っても倍速1回攻撃になるだけ。いきなり鈍足状態にはならないのだ。


3F Lv30 HP140/160 31127G

⬅倍速1回攻撃のときに睡眠状態などで行動できなかった場合、状態変化の効果時間は行動1回分として数えられる。

おびえ状態

★おもな効果★

効果時間 12～19

操作キャラクター

- ●通常攻撃を行なおうとしても実行できないが、それで１回の行動と見なされる
- ●『道具』『足元』『仲間』コマンドが使えなくなる
- ●この状態のあいだは、行動速度が１段階上がる

仲間キャラクター **モンスター**

- ●自分以外のキャラクターやモンスターから逃げるようになる。ただし、仲間モンスターの場合、出されている命令が『いっしょにいてね』『ここでまってて』の場合は、この効果は現れない
- ●キャラクターやモンスターに隣接しても攻撃しなくなる。ただし、混乱状態、踊り状態、めつぶし状態、身代わり状態のうち、いずれかと重なっている場合は通常攻撃を行なえる
- ●この状態のあいだは、行動速度が１段階上がる

★おもな発生源★

- ●おびえの杖
- ●ようじゅつしの杖
- ●「恐」の印が付いている剣

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●バーサーカー状態になる

バーサーカー状態

★おもな効果★

効果時間 50

操作キャラクター

- ●操作不能になって勝手に行動し、キャラクターやモンスターを見つけると、敵味方かまわず攻撃する
- ●移動しようとした場所に障害物があった場合は通常攻撃を行なう。この攻撃では壁を掘ったり、水晶や氷柱を壊したりできる
- ●この状態のあいだは、行動速度が１段階上がる

仲間キャラクター **モンスター**

- ●店主をのぞくキャラクターやモンスターを見つけると、敵味方かまわず攻撃する
- ●この状態のあいだは、行動速度が１段階上がる
- ●この状態が時間経過で解除された場合、ほかの状態変化もすべて解除される

※バーサーカー状態にするアイテムや魔法などの効果は、同時に封印状態にする効果も持っているため、バーサーカー状態になったときは、同時に封印状態にもなっている

★おもな発生源★

- ●バーサーカーのたね
- ●バーサーカーの杖
- ●「狂」の印が付いている剣

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●おびえ状態になる

封印状態

★おもな効果★

効果時間 フロア中

操作キャラクター

- ●仲間や店主と会話できず、『食べる』『飲む』『読む』コマンドも使えなくなる
- ●本来の行動速度にもどる
- ●イカリ状態にならなくなる

仲間キャラクター **モンスター**

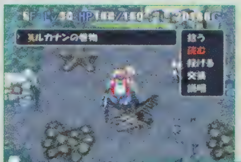
- ●本来の行動速度にもどり、特殊能力が使えなくなる
- ●ロサが封印状態の場合は、ロサの宝物を持っていなくても怒らなくなる
- ●イカリ状態にならなくなる
- ●以下のモンスターは封印状態にならない
  - ・マドハンドタイプ
  - ・ガニラスタイプ
  - ・アイアンタートルタイプ
  - ・ひょうがまじんタイプ
  - ・ヘルジャスティスタイプ
  - ・バーサーカー

★おもな発生源★

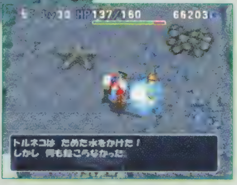
- ●封印の杖
- ●黄金の杖
- ●「封」の印が付いている剣（「印」の印が付いている盾を装備しているときにかぎる）
- ●くちなしの巻物（操作キャラクターのみ）
- ●水がめによる水かけ（爆弾系のモンスターのみ）
- ●メイジももんじゃの口ふさぎ攻撃
- ●こうてつまじんタイプの封印攻撃
- ●メイジキメラのマホトーン（操作キャラクター以外）
- ●ゾンビマスターの不思議な言葉（杖系のモンスターのみ）
- ●封印のワナ（操作キャラクター以外）
- ●弱化のワナ（操作キャラクター以外）

★おもな解除法★

- ●万能の杖

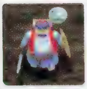


←操作キャラクターが封印状態になると、口を使った行動ができなくなる。



トルネコは ためた水をかけた！
しかし 何も起こらなかった。

➡同じ攻撃を行なっても、対象によっては封印状態にならないことも多い。



からぶり状態

★おもな効果★ 効果時間 10 延

操作キャラクター **仲間キャラクター** **モンスター**

- 通常攻撃が当たらなくなる
- 特技のうち、隣接攻撃とがいこつけんしタイプのアイテムを弾く攻撃が当たらなくなる

★おもな発生源★	★おもな解除法★
●マヌーサの杖 ●黄金の杖	●万能の杖

めぐすり状態

★おもな効果★ 効果時間 フロア中

操作キャラクター **仲間キャラクター** **モンスター**

- 透明状態のキャラクターやモンスター、ワナ、パルプンテの巻物が見えるようになる
- めつぶし状態にならなくなる

★おもな発生源★	★おもな解除法★
●めぐすり草	●万能の杖

目覚まし状態

★おもな効果★ 効果時間 100

操作キャラクター **仲間キャラクター** **モンスター**

- 睡眠状態、バクスイ状態にならなくなる

★おもな発生源★	★おもな解除法★
●目覚まし草	●万能の杖

よくきき状態

★おもな効果★ 効果時間 4 延

操作キャラクター **モンスター**

- 受けた草の効果が祝福されているときのものと同じになる。祝福されている草の場合、効果はさらに強くなる

★おもな発生源★	★おもな解除法★
●しんぴの草	●万能の杖

イカリ状態

★おもな効果★ 効果時間 8～13

操作キャラクター

- 固定ダメージでない隣接攻撃で与えるダメージが2倍になる。ただし、大半の攻撃を1～2ダメージに変える能力を持つモンスターを攻撃しても、与えるのは1～2ダメージのまま
- 封印状態で防げる

仲間キャラクター **モンスター**

- 特技を持つモンスターは、かならず特技を使用する。ただし、特技が使えなくなる状態変化が発生しているか、『とくぎつかうな』の命令を出されている場合は、特技を使用しない
- 通常攻撃、固定ダメージではない特技、炎の息のダメージが2倍になる。大半の攻撃を1～2ダメージに変える能力を持つモンスターを攻撃すると、与えるダメージが2倍（2または4ダメージ）になる
- 封印状態で防げる

★おもな発生源★	★おもな解除法★
●イカリの杖	●万能の杖 ●おびえ状態になる ●封印状態になる

透明状態

★おもな効果★

操作キャラクター …… 効果時間 30

モンスター …… 効果時間 フロア中

- ほかのキャラクターやモンスターから見えなくなる（シャドータイプのモンスター、めぐすり状態のキャラクターやモンスター、シャドーの指輪を装備している操作キャラクターは、透明状態の者を見ることができる）
- 操作キャラクターと仲間の場合は、画面上では半透明になり、敵モンスターの場合は、画面上では完全に姿が消える
- 透明状態の敵モンスターは「何者か」と表示される
- 店主から見えていないあいだは、商品を持ち出したり使ったりしても、代金を請求されない。店がある部屋内で透明状態が解除されると、代金を請求される。店がある部屋の外で透明状態が解除されると、その瞬間から泥棒と見なされる

★おもな発生源★	★おもな解除法★
●レムオルの杖	●万能の杖 ●変身状態になる（操作キャラクターのみ） ●ほかのモンスターに変わる（モンスターのみ）

攻撃力変化状態

★おもな効果★ 効果時間 フロア中

操作キャラクター **仲間キャラクター** **モンスター**

- ●攻撃力が変化し、与えるダメージが増減する
- ●重ねがけすると、さらに効果が上がる（上限、下限あり。モンスターの攻撃力が下限まで下がると、通常攻撃を行なわなくなる）

■おもな発生源 ↑攻撃力増 ↓攻撃力減

発生源	増減	対象になりうるキャラクターやモンスター
おばけヒトデタイプの不思議な踊り	↓	誰でも
くさった死体タイプのくさった液	↓	操作キャラクター以外
毒	↓	操作キャラクター以外
水がめによる水かけ	↓	剣系のモンスター
サビ（ワナ）	↓	操作キャラクター以外
装備外しのワナ	↓	剣系のモンスター
どぐう戦士タイプのバイキルト	↑	自分
コロマージタイプのバイキルト	↑	モンスター

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●毒けし草（仲間キャラクターのみ）
- ●イネスのキアリー（イネスのみ）

防御力変化状態

★おもな効果★ 効果時間 フロア中

操作キャラクター **仲間キャラクター** **モンスター**

- ●防御力が変化し、受けるダメージが増減する
- ●重ねがけするとさらに効果が上がる（上限、下限あり）

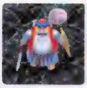
■おもな発生源 ↑防御力増 ↓防御力減

発生源	増減	対象になりうるキャラクターやモンスター
ルカナンの巻物	↓	敵モンスター
ルカニの杖	↓	誰でも
「ルナカン」の印が付いている剣	↓	誰でも
おばけヒトデタイプの不思議な踊り	↓	誰でも
どぐう戦士タイプのルカナン	↓	誰でも
装備外しのワナ	↓	剣系のモンスター
こうてつまじんタイプのスカラ	↑	自分
コロマージタイプのスクルト	↑	モンスター

★おもな解除法★

- ●万能の杖

…操作キャラクターにのみ発生する状態変化…



マホトーン状態

★おもな効果★ 効果時間 50

操作キャラクター

- ●巻物や杖など、魔法の効果が使えなくなる
- ●使用回数の残っている杖を振っても、魔法弾が出なくなる
- ●床に置いた巻物（聖域の巻物など）の効果は、通常どおり受けることができる（リレミトの巻物を使うことはできない）

★おもな発生源★

- ●メイジキメラのマホトーン

★おもな解除法★

- ●万能の杖

でたらめ状態

★おもな効果★ 効果時間 40 延

操作キャラクター

- ●アイテム、墓、石像が花に見えるようになる（全体マップ上のマークは通常どおりに表示される）
- ●アイテムや石像の名前が「？？？？」と表示される（墓は通常どおりに表示される）
- ●アイテムを使うさいのコマンドがすべて白い字で『？？？？』と表示される

★おもな発生源★

- ●でたらめ草

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●パルプンテの巻物

へっぴりごし状態

★おもな効果★ 効果時間 8 延

操作キャラクター

- ●通常攻撃、特技の隣接攻撃がはずれやすくなる

★おもな発生源★

- ●チキンの巻物

★おもな解除法★

- ●万能の杖

自然回復無効状態

★おもな効果★ 効果時間 10〜15

操作キャラクター

- ●HPが自然回復しなくなる

★おもな発生源★

- ●はねせんにんの変な呪文

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●パルプンテの巻物
- ●HP減少（魔法）状態になる

HP減少（魔法）状態

★おもな効果★ 効果時間 10〜15

操作キャラクター

- ●HPが自然回復しなくなり、１回行動するごとに２ポイントずつ減っていく

★おもな発生源★

- ●ハエまどうの変な呪文

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●パルプンテの巻物
- ●自然回復無効状態になる

HP減少（パン）状態

★おもな効果★ 効果時間 8 延

操作キャラクター

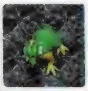
- ●HPが自然回復しなくなり、１回行動するごとに２ポイントずつ減っていく

★おもな発生源★

- ●くさりきったパン

★おもな解除法★

- ●万能の杖



変身状態

★おもな効果★ 効果時間 40 延

操作キャラクター

- ●モンスターの姿になって、そのモンスターの能力（空を飛ぶなど）が身につく
- ●『道具』コマンドのかわりに『特技』コマンドが使えるようになる
- ●同じ種族のモンスターから攻撃されなくなる
- ●仲間から攻撃されるようになる
- ●仲間に攻撃できるようになる
- ●レベルが上下しなくなる。モンスターを倒して得た経験値は、変身状態が解除された時点で加算される
- ●アイテムを拾えなくなる。ただし、拾おうとしたアイテムがミミックだった場合は姿を現す
- ●同じ部屋に重力の石像がないかぎり、ワナを踏まなくなる
- ●石像を押せなくなる

★おもな発生源★

- ●へんげの杖
- ●モノカの杖
- ●黄金の杖
- ●変身の巻物
- ●変化の石像

★おもな解除法★

- ●万能の杖
- ●『戻る』コマンド

胃下垂状態

★おもな効果★ 効果時間 200

操作キャラクター

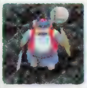
- ●満腹度が回復しなくなる
- ●胃拡張のたねやきょだいなパンを食べても、最大満腹度が増えなくなる

★おもな発生源★

- ●胃下垂のたね

★おもな解除法★

- ●万能の杖



拾えず状態

★おもな効果★ 効果時間 フロア中

操作キャラクター

- ●床の上にあるアイテムを、拾うことも使うこともできなくなる

★おもな発生源★

- ●拾えずの巻物

★おもな解除法★

- ●万能の杖

レミーラ状態

★おもな効果★

操作キャラクター

- 全体マップ、モンスターの位置、階段の位置がわかるようになる
- フロアが明るくなって、暗い通路でもまわりが見えるようになる（明るくなっても巻物の効果範囲は変わらない）
- 発生源によって効果時間と解除法が異なり、解除法によって解除される効果が異なる（下表参照）
- スポット状態のあいだは、一部の効果を一時的に受けられなくなる

■おもな発生源と性質

発生源	効果時間	解除法	解除される効果
レミーラの杖	20 延	20回行動	すべて
		フロア移動	
		万能の杖	フロアの明るさとモンスターの位置
レミーラの巻物	フロア中	フロア移動	すべて
よくきき状態での祝福されためぐすり草			

千里眼状態

★おもな効果★ 効果時間 フロア中

操作キャラクター

- 全体マップ上でアイテムの位置がわかるようになる

★おもな発生源★
- 千里眼の巻物

★おもな解除法★
- 万能の杖

地獄耳状態

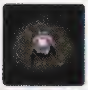
★おもな効果★ 効果時間 フロア中

操作キャラクター

- 全体マップ上でモンスターの位置がわかるようになる

★おもな発生源★
- 地獄耳の巻物

★おもな解除法★
- 万能の杖



スポット状態

★おもな効果★ 効果時間 10

操作キャラクター

- 視界が制限され、モンスターやアイテム、石像などが2マス先までしか見えなくなる（一部のフロアでは1マス先までしか見えなくなる）。壁などの地形や階段、すでに全体マップで表示されているモンスターなどは薄暗いなかに見える
- めつぶし状態で防げる

★おもな発生源★
- サンダーラット、プラズママウスの強い光

★おもな解除法★
- 万能の杖

パワーアップ状態

★おもな効果★ 効果時間 30 延

操作キャラクター

- 攻撃力が2倍になる（重ねがけしても2倍のまま）

★おもな発生源★
- パワーアップの巻物

★おもな解除法★
- 万能の杖

トラマナ状態

★おもな効果★ 効果時間 フロア中

操作キャラクター

- トゲトゲ床を踏んでもダメージを受けなくなる

★おもな発生源★
- トラマナの巻物

★おもな解除法★
- 万能の杖

ちから下がらず状態

★おもな効果★ 効果時間 フロア中

操作キャラクター

- ちからが下がらなくなる

★おもな発生源★
- 祝福された毒けし草
- 魔法のパン

★おもな解除法★
- 万能の杖

眠らず状態

★おもな効果★ 効果時間 フロア中

操作キャラクター

●睡眠状態にならなくなる

★おもな発生源★
●魔法のパン

★おもな解除法★
●万能の杖

ハラヘラズ状態

★おもな効果★ 効果時間 フロア中

操作キャラクター

●満腹度が減少しなくなる

★おもな発生源★
●魔法のパン

★おもな解除法★
●万能の杖

拾い識別状態

★おもな効果★ 効果時間 フロア中

操作キャラクター

●拾ったアイテムを自動的に識別できるようになる

★おもな発生源★
●魔法のパン

★おもな解除法★
●万能の杖

しのびあし状態

★おもな効果★ 効果時間 フロア中

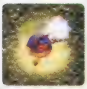
操作キャラクター

●最初から眠っているモンスターが、攻撃するまで目を覚まさなくなる

★おもな発生源★
●魔法のパン

★おもな解除法★
●万能の杖

…仲間キャラクターには発生しない状態変化…



ちからため状態

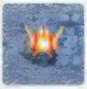
★おもな効果★ 効果時間 2 延

操作キャラクター **モンスター**

●通常攻撃がかならず痛恨（会心）の一撃になる

★おもな発生源★
●おおきづちなどのちからため

★おもな解除法★
●万能の杖



身を守る状態

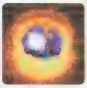
★おもな効果★ 効果時間 3

操作キャラクター **モンスター**

●大半の攻撃を2ダメージに変える
●移動できなくなる

★おもな発生源★
●つのうしがいタイプの防御行動

★おもな解除法★
●万能の杖



強ちからため状態

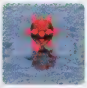
★おもな効果★ 効果時間 2 延

操作キャラクター **モンスター**

●防御力が上がるうえ、通常攻撃がかならず痛恨（会心）の一撃になる

★おもな発生源★
●トロルキングなどのちからため

★おもな解除法★
●万能の杖



自爆予告状態

★おもな効果★ 効果時間 フロア中

操作キャラクター **モンスター**

●5回目の行動で自爆する（変身＋自爆予告状態になった場合は、5回目の行動後に自爆する）

★おもな発生源★
●デビルアンカーの秒読み

★おもな解除法★
●万能の杖

…操作キャラクターには発生しない状態変化…

身代わり状態

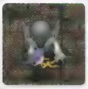
★おもな効果★　効果時間 25

仲間キャラクター　モンスター

- 偽トルネコの姿になり、操作キャラクターのかわりに攻撃対象になる（仲間モンスターの場合は、頭上のハートマークは見えたまま）
- 身代わりの石像が同じ部屋にあると、身代わりの石像のほうが優先して攻撃される
- 偽トルネコの姿になったモンスターが「偽トルネコ」と表示される
- 仲間は偽トルネコを操作キャラクターと見なして行動する
- 移動の方向がランダムになる
- キャラクターやモンスターが隣接していると、通常攻撃を行なうことがある（特殊攻撃は行なわない）
- 偽トルネコはフロア内に同時に1体までしか存在できない（新たに誰かが偽トルネコになると、それまでの身代わり状態は解除される）

★おもな発生源★
- 身代わりの杖

★おもな解除法★
- 万能の杖



はりつけ状態

★おもな効果★　効果時間 20 延

仲間キャラクター　モンスター

- 移動できなくなる

★おもな発生源★
- はりつけの巻物

★おもな解除法★
- 万能の杖

痛みわけ状態

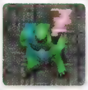
★おもな効果★　効果時間 フロア中

仲間キャラクター　モンスター

- 操作キャラクターがダメージを受けると、痛みが伝わって同じダメージを受けるようになる
- 満腹度ゼロ、HP減少（魔法）状態、HP減少（パン）状態、窒息ダメージ（壁のなかで受けるダメージ）で減少したHPは、痛みわけ状態のキャラクターやモンスターに影響しない

★おもな発生源★
- 痛みわけの杖

★おもな解除法★
- 万能の杖



バクスイ状態

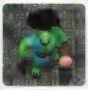
★おもな効果★　効果時間 10

仲間キャラクター　モンスター

- 行動順がまわってきても行動できなくなる
- 転ばなくなる
- 時間経過で解除された場合のみ、行動速度が1段階上がる
- 目覚まし状態で防げる

★おもな発生源★
- バクスイの巻物

★おもな解除法★
- 万能の杖
- 目覚まし草
- 踊り状態になる



うしろむき状態

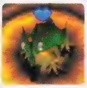
★おもな効果★　効果時間 12

仲間キャラクター　モンスター

- 攻撃をしようとした向きとは反対方向を攻撃するようになる
- 通常攻撃しか行なわなくなる（きとうしタイプのみ、味方に杖を振ろうとして反対方向に振ることがある）

★おもな発生源★
- うしろむきの巻物

★おもな解除法★
- 万能の杖



洗脳状態

★おもな効果★　効果時間 2

モンスター

- 仲間モンスターの場合は敵モンスターになり、頭上のハートマークが青くなる。敵モンスターの場合は仲間モンスターになり、頭上に薄い青のハートマークがつく
- 洗脳状態の敵モンスター（一時的な仲間モンスター）とは会話はできるが、命令は出せない
- この状態が解除されると、ほかの状態変化もすべて解除される

★おもな発生源★
- ヘルジャスティスタイプの邪悪な霧

★おもな解除法★
- 万能の杖

ITEM

アイテム

ーシステムガイド９ー

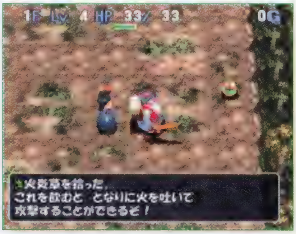
CONTENTS

●アイテムの使いかた
●アイテムの系統
●武器と盾の修正値
●祝福と呪い
●識別と未識別

SYSTEM・ITEM

アイテムの使いかた

『トルネコ3』では、敵モンスターと戦うときや、ダンジョンの探索を効率よく進めたいときなどに、アイテムがおおいに役立つ。ダンジョンでピンチにおちいった場合でも、アイテムを使いこなせば助かるケースは、とても多いのだ。下記のような、アイテムのおもな使い道を覚えておくだけでも、冒険に失敗する危険性をかなり低くすることができるだろう。


1F Lv 4 HP 33/ 33 0G

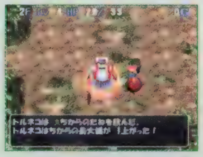
火炎草を拾った。
これを飲むと となりに火を吐いて
攻撃することができるぞ！

←ダンジョン内では、さまざまなアイテムが入手できる。それらをうまく使っていこう。

CHECK→アイテムのおもな使い道

A 操作キャラクターを強くする

素手のままで敵と戦うのはツラい。攻撃力を上げる剣や爪、防御力を上げる盾を装備して、操作キャラクターの戦闘力を上げよう。また、指輪を装備すれば、特殊な能力も使えるようになる。


トルネコは ちからのたねを飲んだ。
トルネコはちからの最大値が 1上がった！

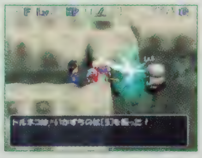
←一部の草には能力値を上げる効果がある。これも利用したい。

B ピンチを切り抜ける

大勢のモンスターに囲まれるなど、通常攻撃や移動だけではどうにもならない状況におちいったら、草、巻物、杖といった、不思議な力を持つアイテムの出番だ。うまく使えば、たったひとつのアイテムで絶体絶命のピンチを切り抜けることも不可能ではない。

C 離れた位置にいる敵を倒す

矢をはじめとする飛び道具や、杖の魔法弾、巻物など、離れた位置にいる敵にも攻撃できるアイテムで先制攻撃を仕掛ければ、安全に敵を倒せる。


トルネコは いかずちの杖[5]を振った！

D 満腹度を回復する

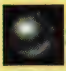
操作キャラクターの最大HPがいくら高くても、満腹度がゼロになれば、いずれはちからつきてしまう。満腹度を回復するにはパンを食べればいいが、パンがないときは草を飲むことでしのごう。

SYSTEM・ITEM

アイテムの系統

すべてのアイテムは、下の表にある13種類の系統のいずれかに属している。各アイテムがどの系統のものかは、ダンジョン内に落ちているときの外見や、アイテム名の頭に付いているアイコンで見分けることが可能。それぞれの系統のちがいや使い道を、しっかり覚えておこう。なお、アイテムウィンドウで■ボタンを押すと、持ち物が系統順に並びかえられるが、その場合の並び順は下の表と同じだ（各系統内での並び順は、ダンジョンに入るたびにランダムで決まる）。

『トルネコ3』に登場するアイテムの系統

系統名	使えるキャラクター		おもな特徴	合成
	トルネコ	ポポロ		
剣	○	×	装備すると、通常攻撃のダメージ量が増える。どのくらい増えるかは、剣の種類ごとに設定された強さの値と、個々の剣についている修正値で決まる（→P.56）。また、種類によっては、特殊な効果を持っているものもある。	可
爪	×	○	装備すると、通常攻撃のダメージ量が増える。剣と同じく、強さの値と修正値によって、与えるダメージ量が変化。また、種類によって、ポポロが倒したモンスターを仲間にできる確率が変わる。	可
盾	○	×	装備すると、攻撃を受けたときのダメージ量が減る。強さの値と修正値が高いほど、ダメージ量をより多く減らすことができる。また、種類によっては、特殊な効果を持っているものもある。	可
指輪	○	○	装備すると、指輪の種類ごとに設定された特殊な効果を得ることができる。効果のなかには、操作キャラクターにとって役に立つものだけでなく、かえって危険な状況におちいらせるものもある。	可
矢	○	×	『撃つ』コマンドで前方に撃ち出し、離れたところにいる敵にも攻撃が行なえる。飛距離は10マス（一部例外あり）。装備することもでき、その場合はL1ボタンを押すだけで撃てる。同じ種類の矢は、最大99本までまとめて持つことが可能。	不可
石	○	○	投げると放物線を描いて飛んでいき、離れたところにいる敵に攻撃できる。キャラクターやモンスターに当たらなかった場合でも、投げた石は消えてしまう。同じ種類の石は、最大99個までまとめて持つことが可能。	不可
 大砲の弾	○	×	『転がす』コマンドで前方に転がすと、最大20マス先まで転がっていき、途中でキャラクター、モンスター、壁、水晶、火柱、氷柱、石像のいずれかに当たると爆発する。最大99個までまとめて持つことが可能。	不可
食料	○	○	食べると満腹度を回復できる。泥のワナの効果を受けた場合、くさりきったパンと黄金のパン以外は、すべてくさったパンになってしまう。また、種類によっては、特殊な効果を持っているものもある。	不可
草	○	○	飲んだり、投げてキャラクターやモンスターに当てたりすることで、さまざまな効果を発揮する。飲んだときは、効果を発揮すると同時に満腹度が5回復。	異種のみ可
巻物	○	一部○	読んだり、床に置いたりすることで、さまざまな効果を発揮する。ポポロは読むことができないが、床に置いて使うものや投げて使うものは利用できる。	異種のみ可
杖	○	○	振ると、魔法弾が前方へ飛んでいき、当たったものに効果を発揮（一部例外あり）。また、大半の杖は、直接投げて当てたときにも、魔法弾が当たったときと同じ効果を発揮する。杖の名前のあとにある数字は、魔法弾が飛ばせる回数を表す。	可
壺	○	○	なかに壺以外のアイテムを入れたり、壺を押したりすることで、さまざまな効果を発揮する。壺の名前のあとにある数字は、壺に入れられるアイテムの個数または壺を押せる回数を表す。落としたり、何かに当てたりすると、割れてしまう。	不可
その他	○	○	上記のいずれの系統にも当てはまらないアイテム。店や鍛冶屋などを利用するときに使うゴールド、メダル王に渡すとごほうびがもらえるちいさなメダル、ダンジョン内のカギがかかっている扉を開けるのに使うカギ、の3種類がある。	不可

SYSTEM・ITEM

武器と盾の修正値

剣、爪、盾の名前のあとに付いている「＋1」などの数字は、強さの修正値を表し、最初から持っている強さ（以下、基本値）に修正値を足した値が、実際の強さとなる。修正値は右表の状況で変わるが、上限は種類ごとに設定された値、下限は基本値との合計がゼロとなる値（基本値が3なら−3）となっている。なお、メッキの巻物を読むかこんぼうと合成して「さび」の印を付けると、ワナなどで傷まなくなる。

修正値が上下するおもな状況

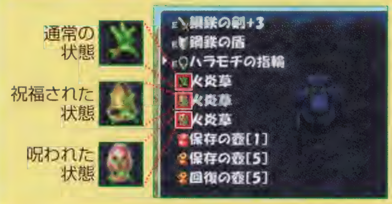
	状況
修正値が上がる	●バイキルトの巻物やスカラの巻物を読む ●鍛冶屋に鍛えてもらう ●修正値が＋1以上のアイテムと合成する
修正値が下がる	●サビのワナの効果で傷む ●弱化のワナの効果で一時的に下がる ●ゾンビ系のモンスターの特殊攻撃で傷む ●修正値が−1以下のアイテムと合成する

SYSTEM・ITEM

祝福と呪い

ほどんどのアイテムには、通常の状態のほかに祝福されているときと呪われているときがあり、それぞれ下の表のように効果が変化する（表にない系統のアイテムは、祝福されたり呪われることがない）。アイテムがどの状態なのかは、アイテムウィンドウに表示されるアイコンで判別が可能だ。なお、呪われたアイテムは、教会で神父やシスターに頼んだり、シャナクの巻物を使ったりすることで通常の状態にもどせる。

★アイテムの状態によるアイコンのちがい★



E 鋼鉄の剣+3
E 鋼鉄の盾
E ハラモチの指輪
火炎草
火炎草
火炎草
保存の壺[1]
保存の壺[5]
回復の壺[5]

祝福や呪いによる変化

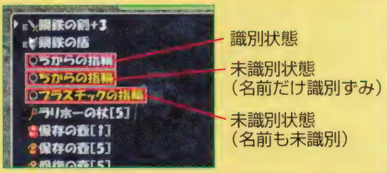
系統名	祝福されたときの効果	呪われたときの効果
剣・爪	攻撃力が1.5倍になる。通常攻撃を行なうごとに一定の確率で通常の状態にもどる。剣ならトルネコが、爪ならポポロが投げたときは会心の一撃となる。	あらゆる能力が発揮されない。また、装備した場合は、基本的にダンジョンから出るまではずせなくなる。投げたときは、強さに関係なく2ダメージしか与えない。
盾	防御力が1.5倍になる。その盾でダメージを軽減するごとに一定の確率で通常の状態にもどる。	あらゆる能力が発揮されない。また、装備した場合は、基本的にダンジョンから出るまではずせなくなる。
指輪	指輪は祝福されることがない。	あらゆる能力が発揮されない。また、装備した場合は、基本的にダンジョンから出るまではずせなくなる。
飛び道具	矢と石は、相手に当たるとかならず会心の一撃になる。撃つ（または投げる）ごとに一定の確率で通常の状態にもどる。大砲の弾は祝福されることがない。	矢は撃つことができず、装備すると基本的にダンジョンから出るまではずせなくなる。石は当たっても2ダメージしか与えない。大砲の弾は転がしても爆発せずに消える。
草	効果が通常よりも強化される。草は使用した時点でなくなるため、自動的に祝福も解除される（世界樹の葉は通常の状態にもどるだけでなくならない）。	飲むことができない。投げて相手に当てたときは効果を発揮せず、2ダメージを与えるだけとなる。
巻物	読んでもなくならず、一定の確率で通常の状態にもどる。床に貼りついた巻物が祝福されている場合は、読んだときに床からはがれる（拾える状態になる）。	読むことができない。ニフラムの巻物は2ダメージを与えるだけとなる。床に貼りつくタイプの巻物は、置いても床に貼りつかず、効果を発揮しない。
杖	振っても使用回数が減らない。振るごとに一定の確率で通常の状態にもどる。	振ったときに魔法弾が出なくなる。投げて相手に当てたときは効果を発揮せず、2ダメージを与えるだけとなる。

SYSTEM★ITEM

識別と未識別

ダンジョンによっては、落ちているアイテムのうち、下の表にある系統のものが未識別の状態で手に入る場合がある。未識別のアイテムは、名前や修正値などがわからなくなっており、ひとつでも未識別の要素があると、名前が黄色で表示されるのだ。未識別のままでも効果は同じだが、アイテムの正体がわからないうちに使うと、いきなりピンチにおちいる場合もあるので注意。

★識別状態と未識別状態の表示のちがい★



※名前が未識別の場合は、専用の名前が付けられている

●未識別のアイテムを使用したあとの変化●

系統名	未識別になる要素	未識別のアイテムを使用（または装備）したあとの変化
剣・爪・盾	修正値、祝福／呪い	装備すると、すべての要素が識別される。
指輪	名前、祝福／呪い	装備すると、祝福されている（または呪われている）かどうかだけが識別される。
草	名前、祝福／呪い	使用した時点で、すべての要素が識別されるが、呪われていたときだけは、使用できないため、名前が未識別のままとなる。
巻物	名前、祝福／呪い	使用した時点で、すべての要素が識別されるが、呪われていたときだけは、使用できないため、名前が未識別のままとなる。
杖	名前、使用回数、祝福／呪い	使用すると、祝福されている（または呪われている）かどうかだけが識別される。
壺	名前	押して使う壺は、1回押せば識別される。なかにアイテムを入れられる壺は、壺を使っても未識別のままとなる。

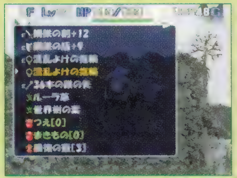
※識別ずみのものと同じアイテムを拾ったときは、名前と使用回数が識別されている

ワンポイントアドバイス 9

ONEPOINT ADVICE

未識別アイテムを識別するには？

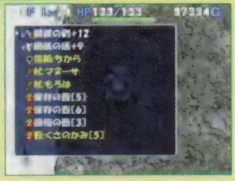
未識別のアイテムは、何が起こるか使ってみるまでわからないので、いざというときには使いにくいものだ。未識別のアイテムを拾ったときは、下記の方法で早めに識別しておこう。なお、Ⓔの方法は、厳密には識別しているわけではないが、ほかにアイテムを使わなくてすむので、実用性は高い。



⬅外から持ちこんだアイテムは、最初から識別されている。確実に識別したいアイテムは、持ちこむといい。

★アイテムを識別する方法★

Ⓐインパスの巻物を読む
Ⓑインパスの壺に入れる
Ⓒ拾い識別状態（→P.52）のときに拾う
Ⓓダンジョンから持ち帰る
Ⓔとりあえず使ってみて、その効果から推理する



➡Ⓔの方法で何のアイテムかわかったときは、『名前』コマンドで、効果がわかるような名前を付けておこう。

COMPOSITION

合成

ーシステムガイド⑩ー

CONTENTS

●合成のルール
●異種合成
●印について

SYSTEM・COMPOSITION

合成のルール

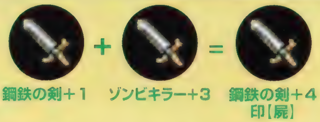
合成とは、アイテム同士を掛け合わせて、強さの修正値や特殊能力をひとつのアイテムにまとめること。合成が行なえるのは、剣、爪、盾、指輪、杖の5つの系統のアイテム。いずれの場合も、まずベースとなるアイテムを選び、そのあとに材料となるアイテムを選ぶと、材料が持つ能力がベースに移される……という流れで行なわれるのだ。

なお、合成によってベースのアイテムに新たな特殊能力が備わると、そのアイテムの名前が緑色で表示されるほか、『名前』コマンドで好きな名前に変えることも可能になる。

★合成の流れ★

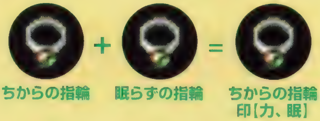
剣・爪・盾

●合成される要素
・特殊能力（印）
・修正値


＋
＝
鋼鉄の剣＋1
ゾンビキラー＋3
鋼鉄の剣＋4
印【屍】

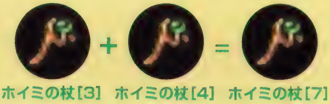
指輪

●合成される要素
・特殊能力（印）


＋
＝
ちからの指輪
眠らずの指輪
ちからの指輪
印【力、眠】

杖

●合成される要素
・使用回数


＋
＝
ホイミの杖［3］
ホイミの杖［4］
ホイミの杖［7］

※爪は修正値しか合成されない

合成の手順Ⓐ

合成屋に頼む

	剣	爪	盾	指輪	杖
合成の可否	○	○	○	○	—

1回20000Gで合成をしてくれる。ゴールドがあるならもっとも手軽に合成が行なえる手段だが、杖の合成はできない。

●合成の手順

❶ベースとなるアイテムを選ぶ
❷材料となるアイテムを選ぶ
❸合成屋に20000G払う

合成の手順Ⓑ

合成の壺に入れる

	剣	爪	盾	指輪	杖
合成の可否	○	○	○	○	○

壺のなかにアイテムを入れて合成する。合成の壺は入手しづらいが、代金がかからないうえ、杖の合成も行なえるのが利点。

●合成の手順

❶ベースとなるアイテムを合成の壺に入れる
❷材料となるアイテムを合成の壺に入れる
❸合成の壺を割って中身を取り出す

合成の手順Ⓒ

モンスターを利用する

	剣	爪	盾	指輪	杖
合成の可否	○	○	○	○	○

バブリン、プヨンターゲット、ポムポムボムのいずれかのモンスターに、アイテムを飲みこませることで合成を行なう。

●合成の手順

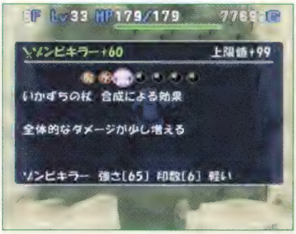
❶ベースとなるアイテムをモンスターに投げて飲みこませる
❷材料となるアイテムをモンスターに投げて飲みこませる
❸モンスターからアイテムを回収する（右ページ参照）

SYSTEM・COMPOSITION

異種合成

　ふつうの合成は同じ系統のアイテム同士を掛け合わせて行なうものだが、下の表の組み合わせにかぎり、異なる系統のアイテムを合成することができる。これが「異種合成」だ。基本的には、武器や盾に異なる系統のアイテムを合成し、特殊な能力を付けるものと考えればいい。

　なお、異種合成は、モンスターにアイテムを飲みこませる方法でのみ可能だ。



ゾンビキラー+60　上限値+99

いかずちの杖　合成による効果

全体的なダメージが少し増える

ゾンビキラー　強さ[65]　印数[6]　軽い

⬅特殊能力には異種合成でしか付けられないものも多い。

異種合成の組み合わせ

組み合わせ	できあがったものが持つ能力
剣＋ちからの指輪	「強」の印が付いて、剣の強さの基本値が3上がる。
剣＋ふつうの指輪	「スライム」の印が付いて、スライム系モンスターに与えるダメージ量が増える。
剣＋ワナの巻物	「罠」の印が付いて、剣を空振りしたときに正面のマスにワナができる。
剣＋いかずちの杖	「雷」の印が付いて、敵に与えるダメージが、さらに5ポイント増える。
剣＋かなしばりの杖	「縛」の印が付いて、この剣で攻撃した敵を、たまにかなしばり状態にする。
剣＋メダパニの杖	「乱」の印が付いて、この剣で攻撃した敵を、たまに混乱状態にする。
剣＋ラリホーの杖	「眠」の印が付いて、この剣で攻撃した敵を、たまに睡眠状態にする。
剣＋おびえの杖	「恐」の印が付いて、この剣で攻撃した敵を、たまにおびえ状態にする。
剣＋鉄化のたね	「鉄」の印が付いて、この剣で攻撃した敵を、たまに鉄化状態にする。
剣＋ルーラ草	「ルーラ」の印が付いて、この剣で攻撃した敵を、たまにワープさせる。
剣＋バーサーカーのたね	「狂」の印が付いて、この剣で攻撃した敵を、たまにバーサーカー＋封印状態にする。
剣・盾・指輪＋白紙の巻物	印数が1増える。剣は最大10まで、盾と指輪は6まで増やすことが可能。
盾＋きれいな指輪	本来の値段に関係なく、売値が10000G、買値が20000Gになる。

ワンポイントアドバイス 10

ONEPOINT ADVICE

モンスターに飲みこませたアイテムの回収方法

　モンスターにアイテムを飲みこませて合成を行なう場合、合成したアイテムをどうやって回収するかを考えておく必要がある。もっとも簡単なのは、そのモンスターを倒すことだが、合成が行なえるモンスターは、いずれもかなりの強敵で、しかもアイテムを飲みこむと攻撃力が上がってしまう。もろはの杖やザキの杖などを利用して、1～2回の攻撃で倒すようにしよう。反撃が怖いなら、合成を行なわせるモンスターを仲間にしておき、それを倒すのも手だ。

　そのほかには、グレイトソードなどを使ってアイテム弾き攻撃を当てる、グレイトマーマンの特技などでモンスターを転ばせる、といった方法でも回収することが可能だ。

トルネコは もろはの杖[5]を振った！

⬅もろはの杖を振ってから通常攻撃を行なえば、安全に倒すことができる。

Lv42 HP197/222　78744G

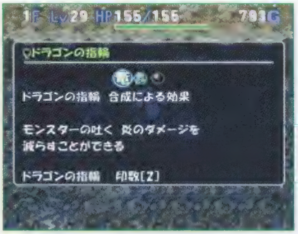
グレイトマーマンの姿になった。
トルネコの なぎ払い攻撃！
バブリンは 足をすくわれた！

➡グレイトマーマンに変身して、特技で転ばせると、モンスターはアイテムを吐き出す。

SYSTEM・COMPOSITION

印について

印とは、剣、盾、指輪が持っている特殊能力を表すマークのこと。合成を行なう前の状態ではマークとして表示されないが、合成を行なうと、両方のアイテムが持っていた特殊能力が印となって、ベースのアイテムに付けられるのだ。印がアイテムに付くときのシステムについては以下のとおり。効果的な合成を行なうために、ぜひとも覚えておきたい。


1F Lv29 HP155/156 793G

♡ドラゴンの指輪

ドラゴンの指輪 合成による効果

モンスターの吐く 炎のダメージを
減らすことができる

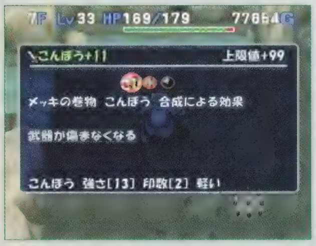
ドラゴンの指輪 印数[2]

⬅合成によって新たな特殊能力が付くと、印となってアイテムの説明に表示されるようになる。

CHECK→印についての基本ルール

A 付けられる印の数が決まっている

剣、盾、指輪には、新たに付けられる印の数がアイテムの種類ごとに決まっており、アイテムの説明に「印数」として表示されている。たとえば、印数が2であるこんぼうの場合は、こんぼうが最初から持っている特殊能力の印(「さび」)のほか、新たに2個の印が付けられるわけだ。


7F Lv33 HP169/179 77654G

こんぼう+11 上限値+99

メッキの巻物 こんぼう 合成による効果

武器が傷まなくなる

こんぼう 強さ[13] 印数[2] 軽い

⬆写真の状態では、印を付けられる空きが、あと1個分ある(一番右にあるマークが空きを示す)。

B 空きがないときは印が付けられない

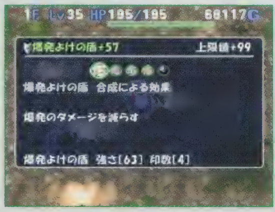
印の空きがないときに、さらに印を付けようとしても、その印が付かないうえに材料のアイテムが消えてしまう。貴重なアイテムをムダにしないように、合成する前に印の空きがあるかどうかを確認しておこう。なお、印の空きがないときでも、合成そのものができなくなるわけではない。

C 印数を増やす方法は異種合成だけ

アイテムの印数を増やす方法はただひとつ、白紙の巻物を異種合成することだけ(→P.59)。剣なら最大10まで、盾と指輪なら6まで増やせるのだ。ただし、こんぼうやオーシャンロッドなど、最初から特殊能力を持つアイテムの場合は、それらの能力を表す印のために上限が1少なくなる。また、異種合成に使用する白紙の巻物は、でたらめな名前を書きこんだものでもかまわない。

D 重ねがけをすると効果が上がる印もある

印のなかには、ひとつのアイテムに同じ種類の印をいくつも付けることで、効果が上がるものがある。このような目的で同じ印を付けることを「重ねがけ」と呼ぶ。重ねがけは最大4個まで行なえるが、すでに4個付いている状態でさらに同じ印を付けようとしたり、重ねがけができない印を2個以上付けようとした場合、新たに付けようとした印は材料のアイテムとともに消えてしまう。


1F Lv35 HP195/195 68117G

爆発よけの盾+57 上限値+99

爆発よけの盾 合成による効果

爆発のダメージを減らす

爆発よけの盾 強さ[63] 印数[4]

⬅爆風のダメージを減らす「爆」の印を4つ重ねがけすれば、地雷も怖くない。

印完全リスト

【剣】 SWORD

名前	印の持つ能力	印を持っているアイテム	重ねがけ
さび	モンスターの攻撃やワナの効果などで武器が傷む（修正値が下がる）ことがなくなる。	こんぼう、（※1）	×
竜	炎系モンスターへのダメージが増える。	ドラゴンキラー	○
必	攻撃がモンスターにかならず当たる。	必中の剣	×
エ	会心の一撃が出る確率が上がる。	エリミネーターの斧	○
デ	会心の一撃が出る確率がかなり上がる。	デスストーカーの斧	○
3	トルネコの正面と斜め前方を同時に攻撃する。	妖剣かまいたち（※2）	×
屍	ゾンビ系モンスターへのダメージが増える。	ゾンビキラー	○
人形	人形系モンスターへのダメージが増える。	ドールクラッシャー	○
悪	悪魔系モンスターへのダメージが増える。	デーモンバスター	○
浮	浮遊系モンスターへのダメージが増える。	ウィンドスピアー	○
氷	炎系モンスターとようがんまじんへのダメージが増える。	アイスソード	○
掘	壁を掘ることができる。黄金のつるはし以外の剣は壊れることがある。	つるはし、黄金のつるはし	×
2回	1回の行動で攻撃を2連続で行なう。	はやぶさの剣	×
奇	攻撃が当たると、トルネコのHPが10回復する。	奇跡の剣	×
貫	トルネコの正面2マス先にも攻撃が届く。	ストレイトソード（※2）	×
盗	倒したモンスターがアイテムを落としやすくなる。	ベビーフォーク	○
封	攻撃が当たったモンスターを封印状態にする（印の盾も装備したときのみ）。	封の剣	×
如	攻撃が当たるとトルネコが1マスうしろに下がる。	如意棒	×
弾	攻撃が当たったモンスターから、アイテムを弾き飛ばすことがある。	グレイトソード	○
−1	攻撃が当たると、剣の修正値が1下がる。	さきぼそりの剣	×
壊	ワナやアイテムなどを壊せる。黄金のつるはし以外の剣は壊れることがある。	おおきづち	×
輝	攻撃が2回はずれると、つぎの攻撃がかならず当たり、しかも会心の一撃になる。	スパークソード	×
爆	爆弾系モンスターへのダメージが増える。	ボンバーキラー	○
ルカナン	攻撃が当たったモンスターの防御力を下げる。	ルカナンソード	○
水	水のなかのモンスターに攻撃が当たる。水系モンスターへのダメージが増える。	オーシャンロッド	○
G	倒したモンスターがゴールドを落としやすくなる。	ゴールドウィップ	○
パン	倒したモンスターがパンを落としやすくなる。	ブレッドハンド	○
8	トルネコの周囲8マスを同時に攻撃する。	キラーヘッド（※2）	×
影	透明状態のモンスターへのダメージが増える。	シャドーブレイク	○
強	武器の強さが3上がる。	**異種合成** ちからの指輪	○

※1……メッキの巻物を読むことでも印を付けられる　※2……その印を持っているが、ほかの剣に印を付けられない

名前	印の持つ能力	印を持っているアイテム	重ねがけ
スライム	スライム系モンスターへのダメージが増える。	異種合成 ふつうの指輪	○
罠	剣を空振りすると、トルネコの正面のマスにワナができる。	異種合成 ワナの巻物	×
雷	モンスターに与えるダメージが、５ポイント増える。	異種合成 いかずちの杖	○
縛	攻撃が当たったモンスターを、かなしばり状態にすることがある。	異種合成 かなしばりの杖	○
乱	攻撃が当たったモンスターを、混乱状態にすることがある。	異種合成 メダパニの杖	○
眠	攻撃が当たったモンスターを、睡眠状態にすることがある。	異種合成 ラリホーの杖	○
恐	攻撃が当たったモンスターを、おびえ状態にすることがある。	異種合成 おびえの杖	○
鉄	攻撃が当たったモンスターを、鉄化状態にすることがある。	異種合成 鉄化のたね	○
ルーラ	攻撃が当たったモンスターを、ワープさせることがある。	異種合成 ルーラ草	○
狂	攻撃が当たったモンスターを、バーサーカー＋封印状態にすることがある。	異種合成 バーサーカーのたね	○

【盾】SHIELD

名前	印の持つ能力	印を持っているアイテム	重ねがけ
返	モンスターから受けたダメージの約１／３を跳ね返す。	やいばの盾	○
爆	爆風で受けるダメージを減らす。	爆発よけの盾	○
印	攻撃が当たったモンスターを封印状態にする（封の剣も装備したときのみ）。	印の盾	×
腹倍	満腹度が減りやすくなる。	クロムシールド	○
さび	モンスターの攻撃やワナの効果などで盾が傷む（修正値が下がる）ことがなくなる。	（※３）	×
捨	攻撃を受けると、盾の修正値が１下がる。	使いすての盾	×

【指輪】RING

名前	印の持つ能力	印を持っているアイテム	重ねがけ
通	水路を歩くことができる。	通過の指輪	×
値	ダンジョン内の店での買値を安くできる。	値切りの指輪	×
回復	１回行動するごとにHPが１０回復する。満腹度が減りやすくなる。	回復の指輪	○
さび	モンスターの攻撃やワナの効果などで武器や盾が傷む（修正値が下がる）ことがなくなる。	傷みよけの指輪	×
会心	会心の一撃が出る確率が上がる。	会心の指輪	○
痛	モンスターの攻撃が、特定の確率で痛恨の一撃になる。	痛恨の指輪	○
呪	シャーマンの呪いの言葉を受けても、持ち物が呪われなくなる。	呪いよけの指輪	×
遠	投げたアイテムや撃った矢、転がした大砲の弾などが遠投される。	遠投の指輪	×
幸	モンスターからダメージを受けると、ダメージ量に応じた経験値が得られる。	しあわせの指輪	○
落	行動すると、操作キャラクターがアイテムを落とすことがある。	たれ流しの指輪	×
視	フロア内のモンスターの位置がマップに表示される（地獄耳状態の効果と同じ）。	透視の指輪	×
乱	混乱状態にならなくなる。	混乱よけの指輪	×
識	拾ったアイテムが自動的に識別される（拾い識別状態の効果と同じ）。	インパスの指輪	×

※３……メッキの巻物を読むことで印を付けられる

名前	印の持つ能力	印を持っているアイテム	重ねがけ
力	ちからが3上がる。	ちからの指輪	○
毒	毒によってちからが下がらなくなる(ちから下がらず状態の効果と同じ)。	毒けしの指輪	×
眠	睡眠状態にならなくなる(眠らず状態の効果と同じ)。	眠らずの指輪	×
ルーラ	行動すると、操作キャラクターが同じフロアのほかの部屋にワープすることがある。	ルーラの指輪	×
腹	満腹度が減らなくなる。	ハラヘラズの指輪	(※4)
忍足	操作キャラクターの移動で、出現時から眠っているモンスターが起きない(しのびあし状態の効果と同じ)。	とうぞくの指輪	×
美	(効果なし)	きれいな指輪	×
影	ワナや透明状態のモンスターなどが見えるようになる(めぐすり状態の効果と同じ)。	シャドーの指輪	×
腹ぺこ	満腹度が減りやすくなる。	ハラペコの指輪	○
罠	ワナを踏んでも作動しなくなる。	ワナぬけの指輪	×
人形	人形系モンスターの特殊攻撃を無効化する。モンスターの連続攻撃を封じる。	人形よけの指輪	×
起	操作キャラクターが部屋に入ると、出現時から眠っているモンスターが起きる。	ザメハの指輪	×
爆	行動すると、操作キャラクターが爆発することがある(装備直後は確実に爆発)。	爆発の指輪	×
HP増	最大HPが15増える。	命の指輪	○
守	盾の強さが10上がる。	まもりの指輪	○
腹もち	満腹度が減りにくくなる。	ハラモチの指輪	(※4)
竜	モンスターが吐く炎の息で受けるダメージが半減する。	ドラゴンの指輪	○
魔	受けた魔法の効果を無効化する。速度が1段階下がる。	魔封じの指輪	×
見切	モンスターの攻撃をかわしやすくなる。速度が1段階下がる。	見切りの指輪	○
盗	モンスターからアイテムやゴールドを盗まれなくなる。	ミニデーモンの指輪	×
技	技系モンスターが使う一部の特殊能力を無効化する。	技封じの指輪	×
避	投げたアイテムや飛んでくる矢などが、かならずはずれる。	みかわしの指輪	×
跳	投げたアイテムや飛んでくる矢などを、跳ね返すことができる。	はね返しの指輪	×
曲	投げたアイテムや撃った矢が壁に当たっても、落ちずに曲がって飛んでいく。	まがりの指輪	×
紙	モンスターの攻撃をかわしやすくなる。炎によるダメージを受けると印は消える。	紙一重の指輪	○
当無	モンスターに投げたアイテムが、かならずはずれる。	へた投げの指輪	×
罠当	投げたアイテムが、見えているワナに向かって放物線投げで飛ぶようになる。	ワナあての指輪	×
強	攻撃力が大幅に上がる。ダメージを受けると印は消える。	ファイターリング	○
乱投	アイテムを投げたり杖を振るとき、操作キャラクターがランダムに向きを変える。	ふしぎ投げの指輪	×
投当	モンスターに投げたアイテムが、かならず当たる。	投げ名人の指輪	×
壁	壁のなかや水路を動ける。壁のなかで1回行動すると最大HPの5/6のダメージを受ける。	しにがみの指輪	×
腹守	モンスターの攻撃による、満腹度を減らす効果を無効化する。	ハラ守りの指輪	×
受流	モンスターの攻撃を、隣接する別のモンスターに受け流す。1回につき満腹度が10減少。	うけながしの指輪	×
石像	石像から受ける効果を無効化する。	石像よけの指輪	×

※4……重ねがけは可能だが、効果は印がひとつ付いた場合と変わらない

MONSTER モンスター

ーシステムガイド⑪ー

CONTENTS

●モンスターの特徴
●モンスターの能力値
●敵モンスターの出現法則
●モンスターの系統

SYSTEM・MONSTER

モンスターの特徴

モンスターを操作キャラクターとくらべると、HPがゼロになるとちからつきたり、ターン制にしたがって行動したりといった基本的な部分は同じだが、異なる点も右記のように数多くある。

最大のちがいは、モンスターごとに異なる特殊能力を持っている点。水路を通れる、壁を壊せるなど、操作キャラクターだとアイテムを使わなければ得られない能力を、モンスターは最初から持っているのだ。

なお、モンスターの特殊能力のなかには「特技」と呼ばれるものがある。これは、操作キャラクターがそのモンスターに変身しているときに、『特技』コマンドで使える能力のこと。また、そのモンスターがイカリ状態になったときには、特技しか使わなくなる。

★操作キャラクターとの大きなちがい★

- ●能力値の種類や役割がちがう（下項参照）
- ●さまざまな特殊能力を持つ
- ●状態変化の効果と、その持続時間がちがう
- ●足元にあるものを踏まない（一部例外あり）
- ●アイテムが拾えない（一部のモンスターは、特殊能力によって拾う場合がある）

6F Lv 7 HP 40/ 45 48551G

まどうしは ラリホーを唱えた！
トルネコは 眠らなかった。

⬅モンスターがどんな特殊能力を持っているかがわかれば、対策も立てやすい。

SYSTEM・MONSTER

モンスターの能力値

モンスターに設定されている能力値は、右表の4種類。操作キャラクターよりもシンプルになっており、それぞれの能力値の役割も微妙に異なるのだ。敵モンスターのHPは自然回復しないこと、アイテムやワナなどの効果で攻撃力がゼロになったモンスターは通常攻撃をしなくなること、の2点は最低限覚えておきたい。

なお、敵モンスターはほかのキャラクターやモンスターを倒してもレベルが上がらず、かわりに攻撃力が上がる（最大で8段階上がる）。また、レベルが1よりも高い敵モンスターは、グラフィックの左上に現在のレベルが表示され、さらに身体のサイズが通常より大きくなる（レベルが上限に達したときにもっとも大きいサイズになる）。

●モンスターの能力値とその役割●

名前	役割
レベル	総合的な強さを表す。敵モンスターは基本的にLv1で出現するが、ダンジョンによっては高いレベルのモンスターが出現する場合がある。
HP	体力を表す。これがゼロになると倒されたことになる。敵モンスターの場合のみ、いくら行動しても、一度減ったHPは自然回復しない。
攻撃力	攻撃したときに相手へ与えるダメージ量に影響する。アイテムやワナなどの効果でゼロになったときは、通常攻撃を行なえない。
防御力	相手の攻撃によって受けるダメージ量に影響する。これが高いほどダメージ量は少なくなる。

SYSTEM・MONSTER

敵モンスターの出現法則

ダンジョン内に敵モンスターが出現するときの法則は右記のとおり。出現するモンスターの種族は、ダンジョンごと、フロアごとにある程度決まっているが、どの種族が何体出現するかは、フロアを訪れるたびに変わる。ただし、ひとつのフロアに一度に出現するキャラクターやモンスターの数には限界があり、すでに限界に達していると、それ以上モンスターは増えない。

3F Lv16 HP 87/ 87
8514G

←出現した直後から眠っている場合は、通常の睡眠状態とはちがい、こちらが近づくだけで起きることがある。

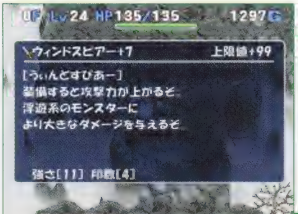
★モンスターの出現に関するルール★

- ●操作キャラクターが新しいフロアを訪れた時点で、何体かがそのフロアに出現
- ●一定ターンが経過するごとに、モンスターがそのフロアに増えていく
- ●モンスターによっては、出現した直後から眠っている場合がある
- ●あとから増えるモンスターは、操作キャラクターがいない部屋で出現する（大部屋の場合は画面外で出現する）
- ●モンスターの特殊能力、アイテム、ワナの効果によって出現する場合がある
- ●ダンジョン内の店で泥棒をした場合は、そのフロアにガーゴイルが追加出現する
- ●ミミックとひとくいばこは、出現した直後は何らかのアイテムに化けている。ミミックは操作キャラクターが拾おうとしたとき、ひとくいばこは操作キャラクターがそのアイテムを使おうとしたときに、正体を現す

SYSTEM・MONSTER

モンスターの系統

大半のモンスターは、弱点や持っている特殊能力の種類によって、右の表にある12系統に分類することができる（どの系統にも入らないモンスターもいる）。それぞれのモンスターがどの系統かを知っておけば、その系統のモンスターに有効なアイテムを使うことで、より有利に戦えるというわけだ。



ウィンドスピアー+7　上限値+99
[うぃんどすぴあー]
装備すると攻撃力が上がるぞ。
浮遊系のモンスターに
より大きなダメージを与えるぞ。
強さ[11]　印数[4]

←特定の系統のモンスターへ攻撃したときのみ、ダメージが増える武器がある。

きとうしは きとうしの杖を振った！
魔法は 指輪によって封じられた！

➡アイテムの効果で、敵のやっかいな特殊攻撃を封じれば、有利に戦える。

モンスターの系統と有効なアイテム

系統名	その系統に有効なアイテム
浮遊系	ウィンドスピアー、「浮」の印が付いた剣
水系	オーシャンロッド、銀の爪、「水」の印が付いた剣
炎系	ドラゴンキラー、アイスソード、「竜」や「氷」の印が付いた剣、ドラゴンの指輪、「竜」の印が付いた指輪
スライム系	「スライム」の印が付いた剣
ゾンビ系	ゾンビキラー、「屍」の印が付いた剣、HPを回復させるアイテム
悪魔系	デーモンバスター、「悪」の印が付いた剣
爆弾系	ボンバーキラー、「爆」の印が付いた剣、爆発よけの盾、「爆」の印が付いた盾、水がめ（水をかけると封印状態になる）
人形系	ドールクラッシャー、「人形」の印が付いた剣、人形よけの指輪、「人形」の印が付いた指輪
剣系	水がめ（水をかけると攻撃力が下がる）
技系	技封じの指輪
魔法系	魔封じの指輪
杖系	魔封じの指輪

仲間 PARTY

－システムガイド⑫－

CONTENTS

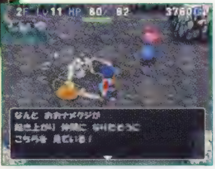
●仲間とは？
●仲間キャラクター
●仲間モンスター

SYSTEM・PARTY 仲間とは？

ダンジョンの探索は、かならずしもひとりで行なうわけではない。ストーリーの進行状況やダンジョン内での行動しだいでは、仲間が同行してくれる場合もあるのだ。連れていける仲間は、トルネコのときはキャラクター、ポポロのときはモンスターとなるが、下にあげた要素についてはどちらでも変わらない。ダンジョンを効率よく探索するためにも、仲間の特徴はしっかりと覚えておきたいところだ。

トルネコ

⬅バリナボの村を出発するときに、イネスとロサのどちらかを連れていける。



なんと おおナメクジが
起き上がり 仲間に なりたそうに
こちらを 見ている！

ポポロ

➡ダンジョン内でモンスターを倒すと、特定の確率で仲間にすることができる。

CHECK➡ 仲間のおもな特徴

A 基本的な能力は敵モンスターと同じ

仲間が持っている能力には、敵モンスターと共通している点が多い。能力値には、レベル、HP、攻撃力、防御力、経験値の５種類があり、経験値をのぞく4種類の能力値の役割は、敵モンスターと基本的に変わらない（→P.64）。また、足元にあるものを踏まないなどの特徴も、敵モンスターと同じだ。

⬆敵モンスターと同じく、足元にあるものは踏まず、アイテムも拾えない。

B 経験値を得てレベルアップする

仲間は自分で敵モンスターを倒すと経験値が得られ、その合計が一定の値に達するたびにレベルが上がっていく。つまり、操作キャラクターと同じように成長させることができるのだ。なお、仲間が敵モンスターを倒したときは、仲間自身だけでなく操作キャラクターも経験値が得られる。

C ターン内の行動順は最後

ターン内での仲間の行動順番は、操作キャラクターと敵モンスターが行動したあと（→P.34）。目の前に敵がいる状況では、基本的に敵の攻撃を先に受けることになるので、残りHPが少ないときは不用意に近づかせないようにしたい。

D HPが自然回復する

敵モンスターは、一度減ったHPが自然回復することはないが、仲間キャラクターや仲間モンスターの場合は、行動するたびに少しずつ回復していく（回復量は仲間によって異なる）。

SYSTEM＊PARTY

仲間キャラクター

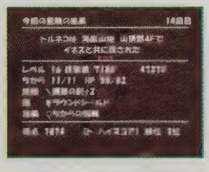
トルネコがダンジョンに連れていけるイネスとロサのことを、本書では「仲間キャラクター」と呼ぶ。仲間キャラクターには下記のような特徴があるが、そのなかでも、彼らのHPがゼロになると冒険に失敗したことになる点は、忘れないようにしよう。なお、仲間キャラクターの成長のしかたについてはP.141を参照のこと。

イネスは イオを唱えた！

⬅イネスとロサは能力や特徴が異なる。どちらを連れていくかよく考えよう。

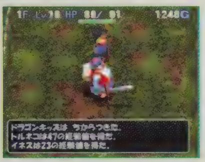
ちからつきると冒険に失敗したことに

仲間キャラクターのHPがゼロになると、その時点のトルネコの状態に関係なく、冒険に失敗したことになる。そのほか、仲間キャラクターがとじこめの壺に閉じこめられたり、へんげの杖でモンスターに変身させられたときにも冒険に失敗してしまう。



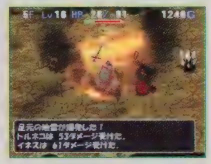
トルネコが倒した敵の経験値が得られる

仲間キャラクターは自分で倒した敵だけでなく、トルネコが倒した敵の経験値も得ることができる。ただし、後者の場合は本来の半分（端数切り捨て）しか得られないので、早く成長させたいなら、仲間キャラクターに直接倒させるようにしたい。


ドラゴンキッズは ちからつきた。
トルネコは47の経験値を得た。
イネスは23の経験値を得た。

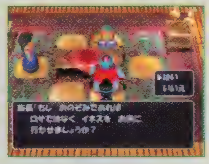
爆風のダメージ量はトルネコの場合と同じ

爆風にふれた場合、モンスターは基本的に消えてしまうが、仲間キャラクターはトルネコと同じく、ダメージを受けるだけですむ。とは言え、爆風によってHPがゼロになったときは冒険に失敗してしまうため、危険なことに変わりはない。


足元の地雷が爆発した！
トルネコは 53ダメージ受けた。
イネスは 61ダメージ受けた。

基本的に別れることはできない

イネスとロサのどちらかを連れていくことにすると（→P.108）、グレートバレイナ島に着くまで彼らと別れられない。ただし、ロサを連れているときのみ、バリナボの村のガムラン族長に話しかけることで、仲間をイネスに交代できる（→P.109）。

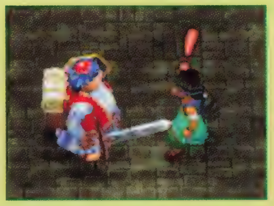

族長「もし おのぞみであれば
ロサではなく イネスを お供に
行かせましょうか？

ワンポイントアドバイス 11

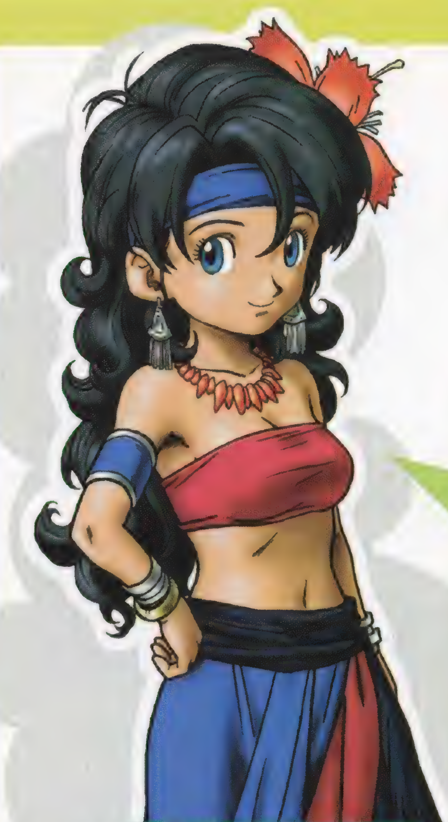
ONEPOINT ADVICE

仲間の残りHPは会話の内容でチェック

仲間の残りHPを具体的な数値として見ることはできないが（イネスをのぞく／→P.68）、おおよその値を知る方法はある。操作キャラクターが話しかけたときの仲間のセリフは、残りHPが80％以上、79％～40％、39％以下の3段階に対して、それぞれ何種類かずつ用意されており、セリフの内容で残りHPがどれくらいかを判断できるのだ（→P.127）。



⬅残りHPが39％以下だと、仲間キャラクターは頭上に「！」マークが表示され、仲間モンスターは頭上の「♥」マークが点滅する。どちらの場合でも、残りHPが減るにつれて点滅が速くなる。



魔法も使える頼もしい娘

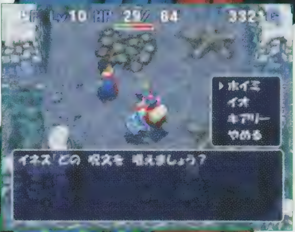
イネス

SYSTEM・PARTY
仲間キャラクター ①

初期能力値 HP：35　攻撃力：15　防御力：10

バリナボの村の族長ガムランの孫娘。村ではしっかり者の美人として誰からも好かれている。ダンジョンでも、通常攻撃でモンスターと戦うほか、3種類の魔法でトルネコをサポートしてくれる、頼もしい存在だ。

基本的にはトルネコのあとをついていき、敵が目の前にきたときだけ攻撃を仕掛ける。また、魔法は自分の判断では使わず、トルネコが話しかけて3種類のなかからひとつを選んだ場合のみ使う。なお、魔法を使ったときは、トルネコとイネスの両方が「移動をした」と見なされる。イネスの速度が倍速1回攻撃なら、魔法を使ったあとに通常攻撃を行なえるわけだ（→P.35）。



イネス「どの 呪文を 唱えましょう？

➡イネスの魔法は、使用回数が決まっている。使うタイミングをよく考えよう。

イネスが使用できる魔法

魔法名	効果	使用回数
ホイミ	トルネコとイネスのHPを25回復。ふたりのどちらかのHPが減っていないと使用できない	8
イオ	イネスの視界内にいる敵すべてに30ダメージを与える	3
キアリー	トルネコのちからとイネスの攻撃力を完全に回復。どちらかの能力値が下がっていないと使用できない	4

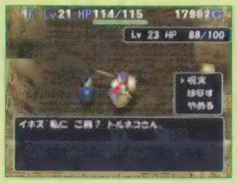
※「使用回数」は、ダンジョンに入ってから出るまでのあいだに使える回数

ワンポイントアドバイス 12

ONEPOINT ADVICE

イネスの特徴は魔法が使えることだけではない

イネスには、魔法が使えることのほかにも、仲間としてすぐれている点がふたつある。ひとつは、トルネコが話しかけたときに、HPが具体的な数値で表示されること。もうひとつは、イネスがかなしばり状態のときに、話しかけたあとで『やめる』を選択すると、トルネコの行動順番を進めずにかなしばり状態が解けることだ。



イネス「私に ご用？ トルネコさん。

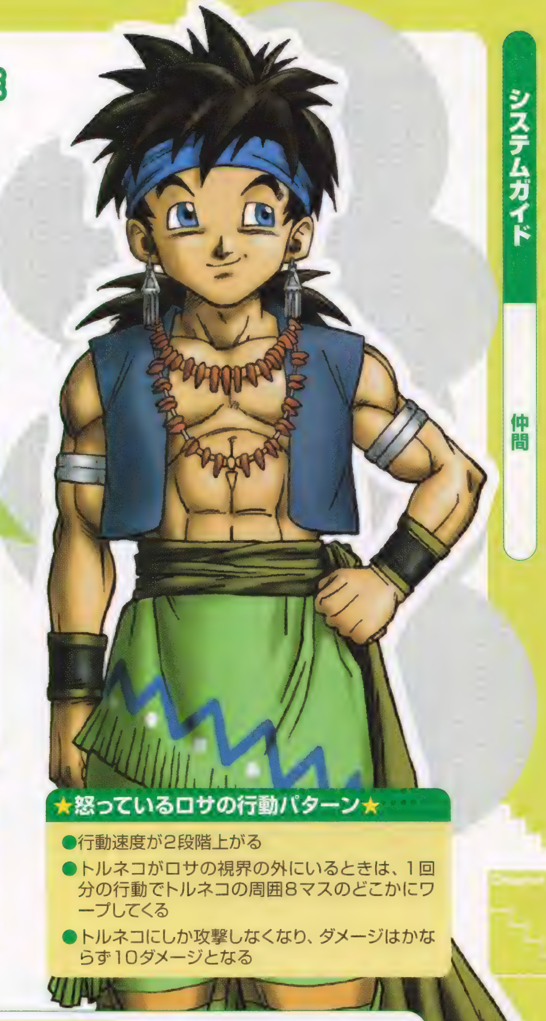
⬅残りHPが数値で確認できる仲間はイネスだけ。

ちょっぴり乱暴でやんちゃな少年

ロサ

SYSTEM・PARTY
仲間キャラクター ②

初期能力値 HP：45　攻撃力：20　防御力：10



　イネスのふたごの弟。しっかり者の姉とはちがい、勉強嫌いで面倒くさがりのお調子者だ。ダンジョンでも落ち着きがなく、敵を見つけると自分から積極的に攻撃を仕掛ける。そのため、トルネコとはぐれてしまいやすい。

　しかし、それ以上にやっかいなのが、ロサの宝物の存在。ロサは、ダンジョンに入るときに、下記の宝物のうち10個をトルネコに持たせる。しかも、ひとつでも使ったり、床に置いたり、壺に入れたりすると怒り出すのだ（怒っているときの行動パターンは右下を参照）。いったん怒ると、宝物がもとどおりになるか、そのダンジョンを出るまでおさまらないので注意。

★トルネコが持たされるロサの宝物★

- 母の形見
- メタルリング
- 銀のダーツ
- キャラメルパン
- あやしい葉っぱ
- 草ぶえ
- すごろく
- たからの地図
- らくがき帳
- 木彫りのバット
- 父のとっくり

※上記のアイテムのなかからランダムで10個を持たされる

★怒っているロサの行動パターン★

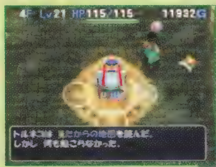
- 行動速度が2段階上がる
- トルネコがロサの視界の外にいるときは、1回分の行動でトルネコの周囲8マスのどこかにワープしてくる
- トルネコにしか攻撃しなくなり、ダメージはかならず10ダメージとなる

ワンポイントアドバイス 13

ONEPOINT ADVICE

ロサが怒ったときはどう対処すればいい？

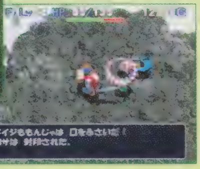
　ロサが怒ったときには、とにかく宝物をもとの状態にもどすのが一番の対処法だ。しかし、宝物がなくなったときは、ロサに倒される前に急いでダンジョンを出るしかない。もし、リレミトの巻物がなかったら、ラリホーの杖やかなしばりの杖などでロサを行動できないようにして、そのスキに階段まで逃げよう。また、ロサを封印状態かからぶり状態にしておけば、宝物を手放してもロサの攻撃を受けずにすむ。



4F Lv21 HP115/115 11932G

トルネコは たからの地図を読んだ。
しかし 何も起こらなかった。

⬅ロサが封印状態のときに宝物を手放した場合、ロサは怒らない。



メイジももんじゃは 口をふさいだ！
ロサは 封印された。

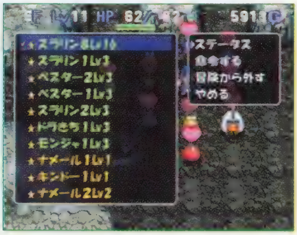
➡宝物を手放してからロサを封印状態にすると、ロサは怒るが攻撃はしてこない。

SYSTEM・PARTY

仲間モンスター

ポポロがダンジョンを探索するときには、仲間キャラクターはついてこない。かわりに、ポポロがダンジョン内で倒したモンスターたちを仲間にすることができるのだ。仲間モンスターの能力は、種族ごとに大きく異なる。さまざまなモンスターの力を借りながら探索を進めていけば、難易度の高いダンジョンでも突破できるはずだ。つぎのページで解説している仲間モンスターのシステムを理解して、モンスターたちの能力をうまく引き出せるようになろう。

なお、モンスターを仲間にする手順は右記のとおり。注意したいのは、仲間にしたあとでも、ダンジョンから連れ帰る前にちからつきたモンスターは、そのまま二度ともどってこないということ。仲間にしたモンスターを逃がしたくなければ、リレミトの巻物を使うなどして、できるだけ早くダンジョンから出たほうがいい。



F Lv11 HP 62/ 5913G
★スラリン8Lv10
★スラリン1Lv3
★ベスター2Lv3
★ベスター1Lv3
★スラリン2Lv3
★ドラきち1Lv3
★モンジャ1Lv3
★ナメール1Lv1
★キンドー1Lv1
★ナメール2Lv2
ステータス
命令する
冒険から外す
やめる

←仲間モンスターは一度に10体まで連れ歩くことができる。

★モンスターを仲間にする手順★

1 ポポロが敵モンスターにトドメを刺す

ポポロが通常攻撃で倒した敵モンスターは、その場で起き上がって仲間になりたそうにすることがある。仲間にするなら、ここで『はい』を選ぼう。なお、モンスターが仲間になりたがる確率は、以下の要素で決まる。

モンスターが仲間になりたがる確率を決める要素

- ●ポポロのレベル
- ●ポポロが装備している爪の種類
- ●倒されたモンスターの種族

2 名前を付ける

名前を付けると、そのモンスターは仲間になる。ただし、ダンジョンを出る前にポポロかそのモンスターがちからつきると、去ってしまう。

3 ダンジョンを出る

仲間になったモンスターは、連れたままそのダンジョンから出ると、モンスター預かり所に登録される。以降は、ちからつきても去ってしまうことがなくなる。

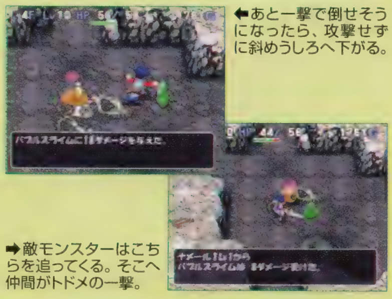
ワンポイントアドバイス 14

ONEPOINT ADVICE

仲間をうまく成長させるコツ

仲間を効率よく成長させるには、仲間自身が敵モンスターを倒すように仕向けることが重要。とくに仲間モンスターの場合は、自分で倒した敵のぶんしか経験値が得られない。いつまでたっても成長しない……ということのないように、仲間に敵を倒させる方法を覚えておきたい。

基本は、仲間モンスターに『いっしょにいてね』の命令を出しておいて、右の写真のように立ちまわること。そのほか、もろはの杖で敵のHPを1にしたり、ラリホーの杖などを使って敵モンスターを睡眠状態にしたりするのも有効だ。



4F Lv10 HP 56/
HP 44/ 56

バブルスライムに11ダメージを与えた。

ナメール1Lv1から
バブルスライムは 8ダメージ受けた。

←あと一撃で倒せそうになったら、攻撃せずに斜めうしろへ下がる。

➡敵モンスターはこちらを追ってくる。そこへ仲間がトドメの一撃。

CHECK→仲間モンスターのシステム

A 仲間モンスターの能力

能力値、種族ごとの習性、持っている特殊能力の種類など、仲間モンスターの基本的な能力は、敵のときと変わらない。しかし、経験値を得てレベルアップしたり、HPが自然回復するといった、仲間としての能力も併せ持っている。

仲間キャラクターとの能力のちがいは、下記のとおり。成長タイプとは、レベルアップ時の能力値の成長のしかたを示すもので、どの種族も右記の8タイプのいずれかに属している。

★仲間キャラクターとの能力のちがい★

- ●成長タイプが種族ごとに決まっている
- ●ポポロの命令にしたがって行動する
- ●ちからつきると、モンスター預かり所に登録されている場合のみ、そのダンジョンに入る前の状態でモンスター預かり所にもどる
- ●ポポロが倒した敵の経験値は得られない
- ●爆風にふれると、ちからつきたことになる
- ●いつでも別れることができる

仲間モンスターの成長タイプ

成長タイプ	内容
攻撃・早熟	レベルは上がりやすいものの、攻撃力以外はあまり成長しない
攻撃・晩成	レベルが上がりにくい。攻撃力は高くなるが、防御力はやがて頭打ちに
攻撃・特殊	レベルがとても上がりにくいものの、攻撃力はLv10まで爆発的に上昇
防御・早熟	Lv20前後までバランスよく成長するが、それ以降はどれも伸びが悪い
防御・晩成	レベルが上がりにくい。防御力は高くなるが、それ以外は伸び悩む
守備・特殊	防御力は順調に上がっていくが、最大HPと攻撃力はまったく上がらない
普通・早熟	もっともレベルが上がりやすい。最大HP以外は途中から上がらなくなる
万能・晩成	最大HP、攻撃力、防御力のいずれも高くなる。レベルは上がりにくい

B 仲間モンスターの行動パターン

仲間モンスターの行動は、種族ごとの習性で決まるが、ポポロから出された命令によっても変わる。命令の種類と、それをポポロが使えるようになるレベルは下の表のとおり。これらの命令は、『命令』コマンドによって、ポポロの周囲8マスにいる仲間モンスターに出せるのだ。

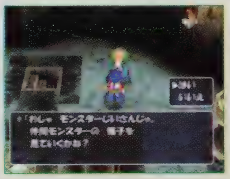
ポポロが仲間モンスターに出せる命令

命令の名前	レベル	内容
バッチリがんばれ	1	敵を見つけると積極的に攻撃を仕掛けにいく
いっしょにいてね	1	ポポロのそばを離れないように行動する
かってにしてね	5	ポポロを無視して行動する
いのちだいじに	5	残りHPが30%以下になったら戦わずに逃げる
ここでまってて	10	命令を出された場所を自分からは動かなくなる
とにかくにげて	15	つねに逃げまわる
とくぎつかうな	20	特殊攻撃を使わなくなる

C 仲間モンスターの管理

仲間にしてダンジョンから連れて帰ったモンスターは、いずれもモンスター預かり所に登録される（最大200体まで）。モンスター預かり所にいるモンスターじいさんに話しかければ、預けてある仲間モンスターを冒険に連れていったり、冒険からはずすことが可能だ。なお、ダンジョン内でちからつきたり消えてしまった仲間モンスターは、登録してあれば自動的に預かり所へともどされる。ふたたび連れていきたいなら、預かり所に寄って冒険に加えておくのを忘れずに。

そのほかにも、仲間モンスターの名前の変更や、能力値の確認、命令の変更、そして預けるのをやめる（別れる）ことができる。



＊「わしゃ　モンスターじいさんじゃ。
仲間モンスターの　様子を
見ていくかね？

⬅このじいさんが、モンスター預かり所の目印。各地にいるので探してみよう。

ワナ TRAP

—システムガイド⑬—

CONTENTS

●ワナとは？
●ワナが作動する条件
●ワナを発見する方法

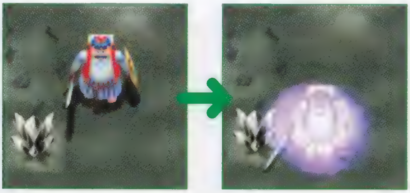
SYSTEM★TRAP

ワナとは？

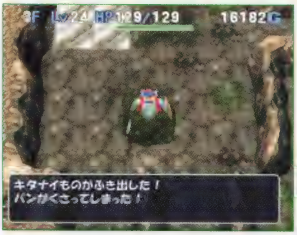
ワナとは、ダンジョンの床に設置された仕掛けのこと。最初は目に見えないが、踏むと姿を現して作動し、状態変化を引き起こしたり、ダメージを与えたりと、さまざまな影響をもたらしてくる。ワナの設置法則は右にまとめたとおり。なお、ワナが初期配置されないフロアでも、下記のケースならワナが設置される。

★ワナの設置法則★

- ●設置される種類が、ダンジョンごと、フロアごとに決まっている（初期配置されないフロアもある）
- ●部屋内の床にのみ設置される（店のなかも含む）
- ●アイテム、石像、階段、ツルツル床、トゲトゲ床と同じ場所には設置されない
- ●水路や、水がれの巻物でかれた水路の跡には設置されない



⬆一見何もなさそうな床でも、上に乗ったとたんにワナが作動することがある。



3F Lv24 HP129/129 16182G

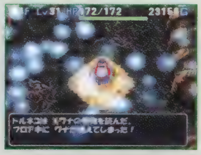
キタナイものがふき出した！
パンがくさってしまった！

⬅ワナの効果は多種多様。なかにはアイテムに影響をおよぼすものもある。

CHECK→ワナが増えるケース

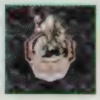
A ワナの巻物を読む

ワナの巻物を読むと、フロア内の比較的近い範囲に新たなワナが設置される。設置されるワナの数はランダムで、最初は見えない状態になっている。



B ワナ増殖の石像が作動する

ワナ増殖の石像が置かれている部屋では、石像が作動するたびに、見えない状態のワナが増えていく。写真のような石像を発見したら、その部屋ではとくにワナに注意しよう（→P.90）。



C パペットマンが特技を使う

パペットマンは特技によって自分の足元にワナを設置できる。なお、このワナは、はじめから見えるようになっている。

D 「罠」の印が付いている剣を空振りする

合成で「罠」の印を付けた剣を空振りすると、正面にワナができる。このワナも、最初から見えている状態だ。

SYSTEM・TRAP

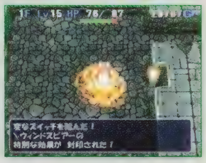
ワナが作動する条件

ワナが作動するおもな状況は以下の5種類で、もっとも基本的なのは踏むこと。ただし、仲間やモンスターがワナに乗っても踏んだとは見なされず、したがって作動もしない。なお、地雷と大型地雷の場合は、これらのほか、誘爆によっても作動する（→P.41）。

ワナを踏む

作動確率 下記参照↓

操作キャラクターがワナを踏むと作動することがある。作動するかどうかは確率で決まり、その確率は状況によって下記のように変化する。



変なスイッチを踏んだ！
ウィンドスピアーの
特別な効果が 封印された！

●ワナを踏んだときの作動確率

ワナが見えていなかった場合 …………	75%
ワナが見えていた場合 ……………………	50%

※固定マップや重力の石像がある部屋では100%作動する

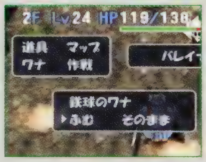
●上に乗ってもワナが作動しないケース

変身状態のときや、場所替えの効果、とびつき、ワープで移動したときは、ワナの上に乗っても踏んだとは見なされない。また、ワナぬけの指輪を装備している場合、踏まれたワナは姿を現すが、作動はしない。

『ワナ』コマンドを使う

作動確率 100%

ワナの上に乗っていると、『足元』コマンドが『ワナ』に変化する。これを選んで『ふむ』を選択すれば、足元にあるワナが確実に作動する。



ワナの上にアイテムを落とす

作動確率 100%

アイテムを投げてワナの上に落とすと、そのワナはかならず作動する。投げたアイテムはワナの効果を受けたのち、ワナのまわりに落ちる（→P.39）。

大砲の弾を転がす

作動確率 100%

大砲の弾を転がすと、進路上にあったワナがすべて作動する。ワナの上にいるモンスターにぶつかった場合、爆発後にそのワナも作動させる。

ワナ作動の巻物を読む

作動確率 100%

ワナ作動の巻物を読むと、その部屋にあるすべてのワナが、10ターン連続で、自動的に作動する。

ワンポイントアドバイス 15

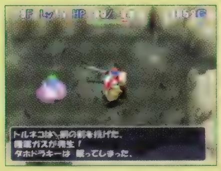
ONEPOINT ADVICE

モンスターをワナにかける方法

通常、モンスターがワナを踏むことはないが、工夫すればワナにかけることもできる。

たとえば、見えているワナの上にモンスターを吹き飛ばすと、例外的に踏んだものと見なされる。また、重力の石像がある部屋では、誰もがワナを踏み、しかも踏んだワナがかならず作動するようになる（→P.91）。

モンスターの足元にワナがあれば、そこにアイテムを落とすという方法もある。へた投げの指輪を装備してアイテムを投げたり、魔法の矢やまじんの矢を撃ったりすると実行しやすい。なお、この場合、ワナの上に落ちたアイテムも一緒にワナにかかり、なくなったりすることもあるので注意しよう。


トルネコは、[illegible]を投げた。
睡眠ガスが発生！
タホドラキーは 眠ってしまった。

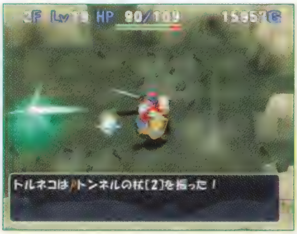
⬅投げたアイテムがはずれた場合、相手の足元に落ちる。そこにワナがあれば作動するのだ。

SYSTEM・TRAP

ワナを発見する方法

ワナがやっかいなのは、目に見えず、いつ踏んでしまうかわからないからこそ。どこにあるのかがわかっていれば、たいして怖い存在ではない。ワナは踏んだり作動させたりすれば姿を現すが、その前に発見する手段もいくつかある。右記のような方法でワナを見つけて、踏まないように探索を進めよう。

なお、「見えないものが見える」状態でワナを見ている場合、その状態が解除されると、ほかの方法で見えるようにしていなかったワナは、ふたたび姿を消してしまうので注意。



トルネコは トンネルの杖[2]を振った！

⬅杖の魔法弾は進路上にあるすべてのワナを照らし出す。

★ワナが見えるようになる行動★

●通常攻撃を空振りする

自分の正面にワナがあった場合、通常攻撃を空振りするとそのワナは姿を現す。なお、妖剣かまいたちなど、攻撃範囲の広い武器を装備していても、姿を現すのは正面1マスのワナだけだ。

●杖を振って魔法弾を飛ばす

杖を振ったときに出る魔法弾がワナのあるマスを通過すると、そのワナは見えるようになる。

●変身状態で特技を使う

変身状態で特技を使うと、正面1マスにあるワナは姿を現す。この方法は、ワナの上にモンスターがいても有効だ。ただし、これは変身状態で使う特技にかぎられ、モンスターが使う特技ではワナは現れない。また、なかには、自爆やマダンテなど、ワナを見えるようにできない特技もある。

●見えないものを見えるようにする

めぐすり草を飲む、シャドーの指輪を装備する、シャドータイプのモンスターに変身するなどして、「見えないものが見える」状態になれば、踏んだりしていないワナでも見えるようになる。

ワンポイントアドバイス 16

ONEPOINT ADVICE

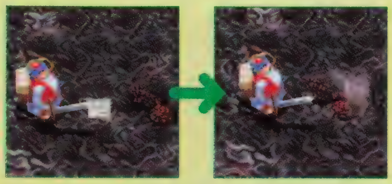
ワナにかからないようにするには？

ワナが作動するのは、基本的には踏んだときだけ。どうしてもワナにかかりたくなければ、めぐすり草などでワナが見えるようにするか、通常攻撃の空振りでワナがあるかどうかを探りながら移動するといい。また、ワナを踏んでも作動しなくなるワナぬけの指輪を装備したり、ワナを踏まずに移動できる変身状態になったりすれば、重力の石像がないかぎりは安心して動きまわれる。

そのほか、右にあげたような方法で、ワナそのものを壊してしまう手もある。なかでもオススメなのはワナけしの巻物。この巻物を読めば、マホトーンの石像がある部屋内と氷柱の下をのぞく、フロア中のすべてのワナが消滅するので、そのフロアではワナを気にせずに探索を進めることができるのだ。ただし、宝物部屋にあるワナを消せるようになるのは扉を開けてから。宝物部屋のあるフロアでは、扉を開けるまでワナけしの巻物を取っておこう。

★ワナを壊す方法★

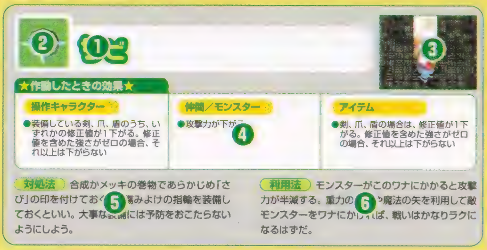
- **●ワナの正面で武器のおおきづちを振る**
- **●見えているワナの上に石を投げる**
- **●ワナけしの巻物を読む**
- **●ワナ壊しの石像が作動するのを待つ**
- **●ひょうがまじんやようがんまじんをワナのあるマスに移動させる**



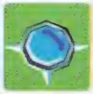
⬆ひょうがまじんやようがんまじんは、移動先にあるワナやアイテムなどを消滅させる能力を持っている。

ワナ完全リスト

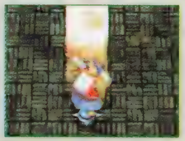
★リストの見かた★



❶ **名前**……ワナの名前。
❷ **CG**……ワナの外見。
❸ **作動時の様子**……ワナが作動したときの様子。
❹ **作動したときの効果**……作動時に発生する効果。対象ごとにわけて記載。
❺ **対処法**……そのワナを踏んでしまったときの対処方法。
❻ **利用法**……そのワナをわざと作動させて利用する方法。



サビ

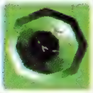


★作動したときの効果★

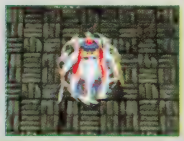
操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●装備している剣、爪、盾のうち、いずれかの修正値が１下がる。修正値を含めた強さがゼロの場合、それ以上は下がらない	●攻撃力が下がる	●剣、爪、盾の場合は、修正値が１下がる。修正値を含めた強さがゼロの場合、それ以上は下がらない

対処法 合成かメッキの巻物であらかじめ「さび」の印を付けておくか、傷みよけの指輪を装備しておくといい。大事な装備には予防をおこたらないようにしよう。

利用法 モンスターがこのワナにかかると攻撃力が半減する。重力の石像や魔法の矢を利用して敵モンスターをワナにかければ、戦いはかなりラクになるはずだ。



装備外しのワナ



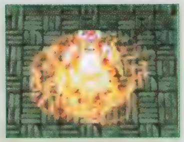
★作動したときの効果★

操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●装備しているアイテムがすべてはずれる（呪われているアイテムでもはずれる）	●剣系のモンスターの場合は、攻撃力と防御力が下がる	●効果なし

対処法 はずれたアイテムをすぐに装備し直せば、とくに問題はない。モンスターに囲まれそうなときなど、装備し直す余裕がない場合は、いったん逃げて、安全を確保してから装備を行なったほうがいいだろう。

利用法 識別されていない装備を試してみたいときは、このワナのそばで行なおう。たとえ呪われていても、すぐにはずせるので安心だ。そのさいは、一緒にはずれた呪われていないアイテムを忘れずに装備し直すこと。

封印のワナ



★作動したときの効果★

操作キャラクター

- ●壺に入っていない剣、盾、指輪のうち、いずれかひとつの能力が封印される。印が付いている場合、最大3個の印が封印される
- ●封印を受けている装備や印は赤い字で表示される（指輪以外は、画面上では赤く光る）
- ●封印の効果はダンジョンから出ても解除されない
- ●ライフドレインの効果は封印されない
- ●剣の場合は、その剣を装備してキャラクターやモンスターに通常攻撃を8回当てれば、封印が解除される
- ●盾や指輪の場合は、そのアイテムを装備して、通常攻撃を8回受ければ、封印が解除される
- ●「さび」の印とこんぼうの能力のみ、メッキの巻物で封印を解除できる

仲間／モンスター

- ●封印状態（→P.47）になる

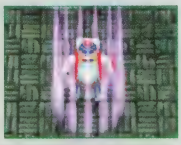
アイテム

- ●剣、盾、指輪の場合は、封印の効果を受ける

対処法 使うつもりのない装備を数多く持ち歩けば、封印されたくないアイテムがワナの効果の対象になる確率を低くすることはできる。

利用法 強さの値は高いが能力が不利なクロムシールドなどを、わざとワナにかけるといい。封印が切れるまで実用的な装備になる。

弱化のワナ



★作動したときの効果★

操作キャラクター

- ●壺に入っていない剣、爪、盾のうち、いずれかひとつの修正値が一時的にゼロになる
- ●修正値がゼロになっている装備は赤い字で表示され、弱化が解除されるまで修正値が見えなくなる（画面上では赤く光る）
- ●修正値はダンジョンから出てももとにもどらない
- ●ライフドレインの場合は、修正値が1だけ下がる
- ●武器の場合は、その武器を装備してキャラクターやモンスターに通常攻撃を10回当てれば、修正値がもとにもどる
- ●盾の場合は、その盾を装備して、通常攻撃を10回受ければ、修正値がもとにもどる

仲間／モンスター

- ●封印状態（→P.47）になる

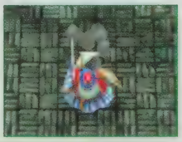
アイテム

- ●剣、盾、爪の場合は、弱化の効果を受ける

対処法 封印のワナと同様、弱化の対象になる装備を多く持ち歩けば、修正値をゼロにしたくない装備が弱化を受ける確率を下げられる。

利用法 プラスだけでなく、マイナスになっている修正値もゼロになる。修正値がマイナスになってしまったら、わざとこのワナを踏むといい。

落石のワナ



★作動したときの効果★

操作キャラクター

- ●15ダメージを受ける

仲間／モンスター

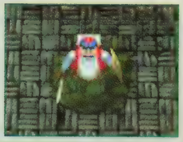
- ●操作キャラクターと同じ

アイテム

- ●効果なし

対処法 ダメージは小さいのでそれほど怖くないが、HPが残り少ないときは気をつけよう。

泥のワナ



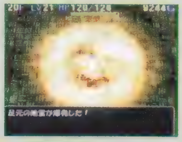
★作動したときの効果★

操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●壺に入っていないすべての食料がくさったパンに変化する（くさりきったパン、黄金のパンの場合は変化しない） ●作動後に一定の確率で消滅する	●くさったパンに変化する ●仲間がくさったパンに変化した場合は、ちからつきたものとしてあつかわれる ●作動後に一定の確率で消滅する	●食料の場合は、くさったパンに変化する（くさりきったパン、黄金のパンの場合は変化しない） ●作動後に一定の確率で消滅する

対処法 くさったパンも食べられないわけではないが、それは最後の手段にしたい。ワナの効果は壺のなかにはおよばないので、食料は可能なかぎり保存の壺に入れておくクセをつけよう。

利用法 このワナを利用すれば、強力なモンスターでも一発で倒すことができる。可能なら狙ってみてもいいだろう。ただし、まちがっても仲間をワナにかけてしまわないように。

地雷



★作動したときの効果★ ※ワナの上とその周囲8マスに効果がある

操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●残りHPの約2／3のダメージを受ける ●残りHPが1の場合は、1ダメージを受ける	●モンスターの場合は、消滅する ●自爆するモンスターの場合は、誘爆を起こす ●炎系のモンスターの場合は、1ダメージを受ける ●仲間キャラクターの場合は、操作キャラクターと同様のダメージを受ける	●消滅する ●大砲の弾と火薬壺の場合は、誘爆を起こす

対処法 うっかり踏むと大ダメージを受け、探索がキビしくなる。爆発よけの盾でダメージを抑えたい。誘爆にも注意が必要だ（→P.41）。なお、ふはつの巻物を読んでおけば爆発させずにすむ。

利用法 多くのモンスターに追われているときは、わざと地雷を踏むのも悪くない。大ダメージを受けるというリスクはあるが、モンスターを爆風に巻きこんでまとめて消すことができる。

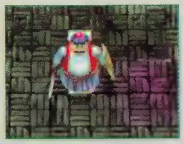
大型地雷

★作動したときの効果★ ※ワナの上とその周囲8マスに効果がある

操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●残りHPを1にするダメージを受ける ●残りHPが1の場合は、ダメージを受けない	●地雷と同じ	●地雷と同じ

対処法 **利用法** ダメージの大きさと、残りHPが1のときに踏んでも倒れないことをのぞけば、地雷と同じ。

木の矢のワナ



★作動したときの効果★

操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●木の矢が飛んできて、5～9ダメージを受ける	●操作キャラクターと同じ	●木の矢が飛んでくる

対処法 さほど大きなダメージを受けるわけではないので、残りHPが少ないときにあわてて何度も踏んだりしなければ、とくに問題はないだろう。

利用法 ワナとモンスターの位置を調整すれば、自分で踏んだワナの矢をモンスターに当てることができる。遠くにいる敵に使ってみよう。

鉄の矢のワナ

★作動したときの効果★

操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●鉄の矢が飛んできて、8～14ダメージを受ける	●操作キャラクターと同じ	●鉄の矢が飛んでくる

対処法 **利用法** ダメージが少し大きい以外は、木の矢のワナとほぼ同じ。

ワンポイントアドバイス 17

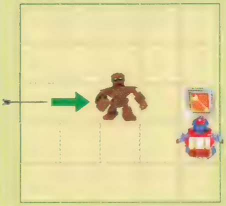
ONEPOINT ADVICE

矢や鉄球のワナを利用しよう

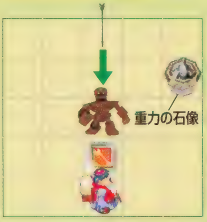
作動させると矢や鉄球が飛んでくるワナは、踏んだ者に効果があるとはかぎらない。飛んできたものが途中で誰かに当たることもあるのだ。右記のような性質を踏まえて、飛んできたものを敵モンスターに当ててみよう。ポイントとなるのは、飛んでくる方向が操作キャラクターの向きによって決まるという点。どんなふうに作動しても、発射されるのは操作キャラクターの左手側からなので、まちがえないように。

★ワナで飛んでくるものに共通の性質★

- ●操作キャラクターの左手側のフロアの外から、そのワナの場所をめがけて飛んでくる
- ●壁や水晶、氷柱などを突き抜けるが、キャラクターやモンスター、石像は突き抜けない
- ●鉄球以外の場合は、遠投の石像の影響を受ける（→P.92）
- ●みかわしの指輪などがないかぎり、かならず当たる

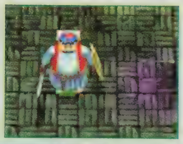


⬅図のような位置関係で操作キャラクターが1マス進んでワナを踏むと、矢印の方向から矢が飛んできて敵に当たる。



⬅この状況で敵が1マス下に進んでワナを踏んだ場合でも、矢が飛んでくる方向は操作キャラクターの向きによって決まる。

毒の矢のワナ



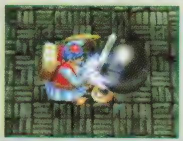
★作動したときの効果★

操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●毒の矢が飛んできて5～9ダメージを受け、さらに毒でちからが1下がる	●毒の矢が飛んできて5～9ダメージを受け、さらに毒で攻撃力が下がる	●毒の矢が飛んでくる

対処法 ちからが下がったら毒けし草で回復しよう。なお、あらかじめ毒けしの指輪を装備しておけば、毒を受けても無効化できる。

利用法 ほかの矢のワナと同じように、矢を敵に当てることができる。モンスターは毒を受けると攻撃力が半減するので、実用性はかなり高い。

鉄球のワナ



★作動したときの効果★

操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●鉄球が飛んできて、5マス吹き飛ばされる ●吹き飛ばされて何かにぶつかると5ダメージを受ける。ぶつかったものがキャラクターやモンスターだった場合は、ぶつかった相手も5ダメージを受ける	●操作キャラクターと同じ	●鉄球が飛んでくる

対処法 障害物にぶつからなければダメージは受けない。吹き飛ばされると敵との位置関係が変わってしまうが、あわてずつぎの行動を考えよう。

利用法 水路の上に吹き飛ばされると、別の場所へワープすることになる。これを逆手に取り、敵から逃げる手段として活用するのもいいだろう。

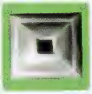
転び石

★作動したときの効果★

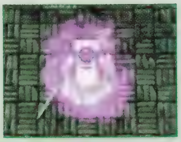
操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●転んで最大4個のアイテムを前方に落とす ●壺を落とした場合、割れることがある	●転ぶ。アイテムを持っている場合、そのアイテムを落とす	●効果なし

対処法 アイテムが床の上に落ちただけなら拾えばすむ話だが、水路に落とすと回収は難しい。谷に至っては、落としたが最後、二度と取りもどせなくなってしまう。転ばぬ先の杖を持っていれば転ぶことはなくなるので、この杖を手に入れたらできるだけ持ち歩くようにしよう。

利用法 バブリンやプヨンターゲットなどにアイテムを投げて飲みこませ、合成させたあと転ばせると、合成したアイテムを吐き出してくれる。そのほか、倒しにくいが貴重なアイテムを持つはぐれメタルなどを転ばせ、落としたアイテムを手に入れるという利用法もある。



睡眠ガス

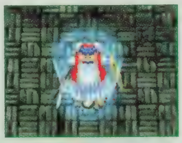


★作動したときの効果★

操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●睡眠状態（→P.44）になる	●操作キャラクターと同じ	●効果なし

対処法 睡眠状態になってしまうと、解除されるまで何もできなくなる。眠らずの指輪を装備したり、目覚まし草を飲んでおくなどの方法で、睡眠状態を防ぎたいところだ。

鈍足のワナ

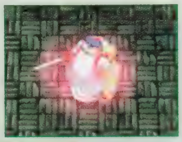


★作動したときの効果★

操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●行動速度が1段階下がる（→P.46）	●操作キャラクターと同じ	●効果なし

対処法 休憩なり移動なりを行なって、速度がもとにもどるのを待つだけでいい。敵に囲まれていてピンチの場合は、すばやさのたねを飲むなどして、行動速度を上げて切り抜けよう。

回転盤

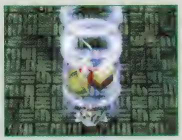


★作動したときの効果★

操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●混乱状態（→P.43）になる	●操作キャラクターと同じ	●効果なし

対処法 混乱よけの指輪で混乱状態を防ぐのがベスト。それができずに踏んでしまった場合は、ヘタに歩いてワナを踏まないよう、空振りや休憩でターンを進めて解除されるのを待とう。

ワープ

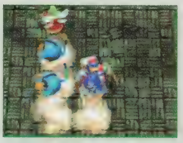


★作動したときの効果★

操作キャラクター	仲間／モンスター	アイテム
●フロア内のほかの部屋にワープする（大部屋では部屋内のどこかにワープ）	●操作キャラクターと同じ	●フロア内のどこかの部屋にワープする（同じ部屋のこともある）

利用法 モンスターに追われているときに踏んで逃げたり、逆に敵に踏ませて遠くへワープさせたりといった使い道がある。ルーラ草がわりに利用してみるといいだろう。

召喚のワナ



★作動したときの効果★

操作キャラクター

- ワナの周囲８マスに最大４体のモンスターが出現する。出現する種族はそのフロアに出るものと同じ（マドハンドタイプ、ひょうがまじんタイプ、ミミックタイプ、ガーゴイルは出現しない）。出現したモンスターは、現れたターンには行動しない
- キャラクターやモンスターの合計数がフロア全体で一定以上になる場合や、ワナの周囲８マスに出現できる場所がない場合は、モンスターは出現しない
- 作動後にかならず消滅する

仲間／モンスター

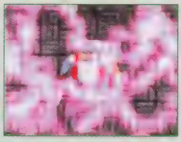
- 操作キャラクターと同じ

アイテム

- 操作キャラクターと同じ

対処法 踏むと敵に囲まれる。操作キャラクターが敵よりも相当強くないかぎり、ふつうに戦って切り抜けるのは困難だ。ルーラ草や身代わりの杖、かなしばりの巻物などを使って対処しよう。

モンスター化のワナ



★作動したときの効果★

操作キャラクター

- 部屋内にあるアイテムや墓が、すべてモンスターに変化する。変化する種族はそのフロアに出るものと同じ（ミミックタイプには変化しない）。出現したモンスターは、アイテムから変化したターンには行動しない
- キャラクターやモンスターの合計数がフロア全体で一定以上になるぶんのアイテムは、モンスターに変化しない
- 店のアイテムは通常ならモンスターに変化しないが、泥棒と見なされているあいだは変化する
- 泥棒と見なされているあいだに踏むと、変化するモンスターはかならずガーゴイルになる
- 作動後にかならず消滅する

仲間／モンスター

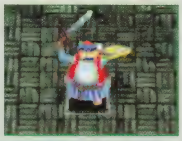
- 操作キャラクターと同じ

アイテム

- 操作キャラクターと同じ（ワナを作動させたアイテム自身は変化しない）

対処法 ワナと同じ部屋内にアイテムがなければ、踏んでも変化は起こらない。よけいなアイテムを床に置いたままにせず、面倒でも使うか拾うかして取りのぞいておけば安全だ。

落とし穴



★作動したときの効果★

操作キャラクター

- ５ダメージを受け、ひとつ下のフロアへ移動する

仲間／モンスター

- 消滅する
- 仲間モンスターの場合は、ちからつきたものとしてあつかわれる

アイテム

- 消滅する

利用法 階段がわりに利用できる。モンスターハウスにこのワナがあれば、脱出口として使うことも可能だ。めったにないことだが、もし店内に設置されていたら泥棒に活用しよう。

ダンジョン別

ワナ出現逆引きリスト

TRAP LIST

ダンジョン ワナ	謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿　広間	さんご礁の神殿　回廊	海底山地　ふもと	海底山地　山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞　南
サビ	×	×	×	×	×	●	●	●	●	●
装備外しのワナ	×	×	×	×	×	×	×	●	×	×
封印のワナ	×	×	×	×	×	×	×	×	●	●
弱化のワナ	×	×	×	×	×	×	×	×	●	●
落石のワナ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
泥のワナ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
地雷	×	×	×	×	×	●	●	×	×	×
大型地雷	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
木の矢のワナ	×	▲	●	●	●	●	●	●	●	●
鉄の矢のワナ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
毒の矢のワナ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
鉄球のワナ	×	▲	●	●	●	×	×	×	×	×
転び石	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
睡眠ガス	×	×	●	●	●	●	●	●	●	●
鈍足のワナ	×	▲	●	●	●	×	×	×	×	×
回転盤	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ワープ	×	▲	●	×	×	×	×	●	×	×
召喚のワナ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
モンスター化のワナ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
落とし穴	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

●…設置される
▲…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

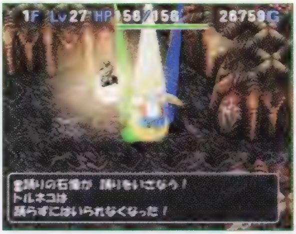
遺跡の大空洞　北	バレイナのほら穴	山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議の宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮
●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	●	▲	●	●	●	●	●	×	●
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	●	▲	●	●	●	●	●	×	●
●	×	●	×	×	×	×	×	×	×	●	×	×	●	●	●	●	●	●
●	×	●	×	×	×	×	×	×	×	●	▲	×	●	●	●	●	×	●
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	●	●	×	●
×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	●	●	×	●	×	●	●
×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	▲	×	●	●	●	●	●	●
×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	●	●	●	×	●
●	●	●	×	×	●	●	●	●	●	×	×	●	●	×	●	×	×	●
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	●	▲	×	●	×	●	×	×	●
×	●	×	×	×	×	●	●	●	●	●	▲	×	●	●	●	●	×	●
×	●	×	●	×	●	●	●	●	●	●	▲	●	●	●	●	●	●	●
×	×	×	●	×	×	×	●	×	×	●	×	×	×	●	●	●	●	●
●	●	●	●	×	●	●	●	●	●	●	▲	●	●	●	●	●	●	●
×	●	×	●	×	●	●	●	●	●	●	▲	●	●	●	●	●	●	●
×	●	×	×	×	●	●	●	●	●	●	▲	●	●	●	●	●	●	●
×	●	×	●	×	×	●	●	●	●	●	▲	×	●	●	●	×	●	●
×	●	×	×	×	×	●	●	●	●	●	▲	×	●	●	●	●	×	●
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	●	●	×	●	×	●
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	●	●

石像
STONE STATUE
―システムガイド⑭―

CONTENTS
●石像とは？
●設置と作動の法則
●石像を押す
●石像を壊す
●石像への対処法

SYSTEM・STONE STATUE
石像とは？

一部のダンジョンでは、部屋のなかにさまざまな姿の置物が設置されていることがある。これが石像だ。石像は、踏まなければ効果がないワナとはちがい、こちらから何もしなくても作動したり、置かれているだけで効果をおよぼしてきたりする。石像はマップ上では▲マークで表示されているので、このマークを見つけたら警戒をおこたらないようにしよう。



踊りの石像が 踊りをいざなう！
トルネコは
踊らずにはいられなくなった！

←石像は全26種類。その効果の多様さは、ワナ以上と言える。

CHECK→石像の性質

A 部屋全体に効果がある

石像の効果範囲は、置かれている部屋全体。操作キャラクターだけでなく、仲間や敵にも影響をおよぼす。ただし、店主のときのガーゴイルだけは、操作キャラクターが泥棒と見なされるまで石像の効果を受けない。

B 押して動かすことができる

石像は床に固定されているわけではなく、押して移動させることができる。詳細については右ページを参照してほしい。

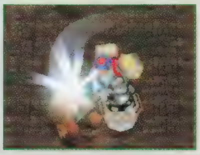
C 通路では効果がない

石像の効果が発揮されるのは部屋のなかにかぎられる。石像を押して通路を移動しているときは注意しよう。

スターキメラから
トルネコは 30ダメージ受けた。

D 周囲を斜めに移動できる

石像の周囲は、壁の曲がり角とちがって斜めへの移動が可能。また、斜め方向に攻撃を行なうこともできる。



E 壊すことができる

石像は、攻撃して壊すこともできる。モンスターを攻撃するときとは少し異なる要素もあるので、きちんと理解しておきたい（→P.86）。

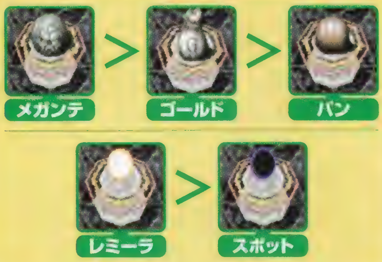
SYSTEM＊STONE STATUS

設置と作動の法則

設置される石像の種類は、ダンジョンごと、フロアごとに決まっている。店のある部屋やモンスターハウスには設置されないのも特徴だ。

複数の石像が置かれている部屋では、それらすべてが効果を発揮する。同種のものがふたつ以上ある場合も例外ではないが、転び、場所替え、岩とばし、ビッグモアイ、ルーラの5種類は、同種の石像が同じ部屋に複数あっても、どれかひとつしか作動しない。また、優先順位がある石像の組み合わせの場合、効果があるのは順位の高いものひとつだけだ（右記参照）。

★優先順位のある石像★



SYSTEM＊STONE STATUS

石像を押す

トルネコは、石像を押して動かすことができる。ジャマな石像を部屋の外に出したり、役に立つ石像をほかの部屋へ移動させたりといったことが可能だ。ただし、右のように、石像を押せないケースもあるので注意しよう。なお、石像を押しているあいだはツルツル床ですべらず、⊗ボタンでのダッシュもできない。

★石像を押せないケース★

- ●操作キャラクターがポポロのとき
- ●トルネコが踊り状態か変身状態のとき
- ●斜め方向に押そうとしたとき
- ●身代わりの石像を押そうとしたとき
- ●石像の移動先がなかったとき

ワンポイントアドバイス 18

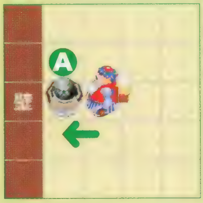
ONEPOINT ADVICE

動かせない場所に石像を押そうとするとどうなる？

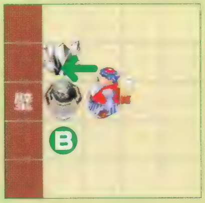
石像は、下記の場所へ動かすことができない。これらの場所へ移動させようとすると、石像は進行方向に対して右にズレる（そこも動かせない場所だった場合は左にズレる）。さらに、動かそうとした先も石像の左右もすべて移動させられる場所ではなかった場合、その方向からは石像を押しても動かすことができないのだ。

★石像を動かせない場所★

- ●キャラクターやモンスターがいる場所
- ●氷柱やほかの石像がある場所
- ●アイテム、墓、ワナ、階段の上
- ●谷
- ●水路（通過の指輪を装備中は動かせる）
- ●壁、水晶（しにがみの指輪を装備中は動かせる）



⬅石像を矢印の方向に押そうとすると、進行方向に対して右のⒶにズレる。



➡前にも右にも動かせないので、石像はⒷにズレる。Ⓑも移動できる場所ではなかった場合、この石像は動かない。

SYSTEM★STONE STATUE

石像を壊す

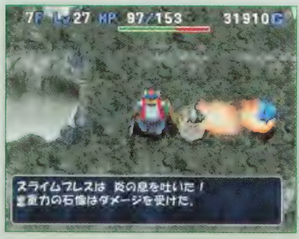
石像には攻撃することができ、ダメージを与えるごとに一定の確率で壊せる。この確率は石像の種類ごとに異なるほか、その石像が攻撃を何回受けたかによっても変化する。なお、石像へのダメージは攻撃力と無関係で、どの攻撃を使っても石像が壊れる確率は同じだ。

キャラクターやモンスターに対してはダメージを与えない行動のなかにも、石像にダメージを与えるものがいくつかある。逆に、火炎草を飲んだときの炎や、イオの巻物の効果、ゴールデンスライムが使うマダンテなど、石像には攻撃自体が当たらないものもあるのだ。

CHECK➡ 石像への攻撃として認められるもの

A キャラクターやモンスターにダメージを与える攻撃

通常攻撃、矢、石、ワナで飛んでくる矢などは、キャラクターやモンスターだけでなく、石像にもダメージを与える。また、モンスターは、身代わりの石像を見つけた場合や、自分が移動しようとした場所に石像があった場合は、その石像を攻撃する。なお、このときモンスターが使うのは通常攻撃のみで、石像を狙って特殊攻撃を使うことはない。ただし、操作キャラクターを狙った特殊攻撃が石像に当たることはある。

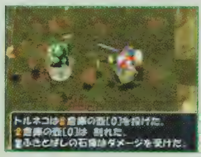


スライムブレスは 炎の息を吐いた！
重力の石像はダメージを受けた。

◀敵が遠距離攻撃で操作キャラクターを狙った結果、石像に当たることも。

B 投げたアイテム

壺や一部の草など、モンスターにダメージを与えないアイテムも、石像に投げた場合はダメージを与えることができる。なお、壺強化の巻物の効果で割れにくくなっている壺が石像に当たると、その壺は中身もろとも消滅してしまう。



トルネコは 倉庫の壺[0]を投げた。
倉庫の壺[0]は 割れた。
ふきとばしの石像はダメージを受けた。

⬅通常の壺は、投げると石像にダメージを与えて割れる。

C 杖の魔法弾

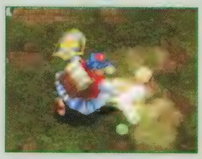
キャラクターやモンスターにダメージを与えないタイプの魔法弾でも、石像に当たるとダメージになる。ホイミの杖を使っても、石像は回復せず、逆にダメージを与えてしまうわけだ。

D ワナの鉄球

キャラクターやモンスターは鉄球が当たると吹き飛ぶが、それだけではダメージを受けない(→P.79)。一方、石像の場合は、鉄球が当たっても吹き飛ばないが、ダメージを受けるのだ。

E おおきづちとしにがみの指輪

基本的に、どんな武器でも石像を壊せる確率は同じ。ただひとつの例外がおおきづちで、これを装備して通常攻撃を行なえば、石像を一撃で壊すことが可能だ。また、攻撃とは少しちがうが、しにがみの指輪を装備して壁のなかに押し入れることでも、石像を即座に破壊できる。



⬅おおきづちを使えば、石像を壊すのに手間取ることはない。

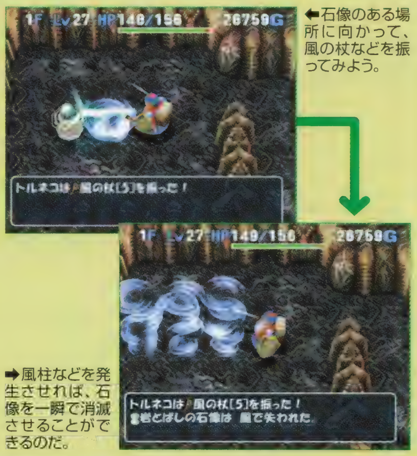
ワンポイントアドバイス 19

ONEPOINT ADVICE

石像を一撃で壊す方法

おおきづちやしにがみの指輪のほかにも、石像を一撃で破壊する方法はある。ひとつは爆発に巻きこむこと。爆風にふれると、その石像は消滅する。もうひとつの方法は火柱、砂柱、氷柱、風柱の利用で、これらを石像のある場所に発生させることでも、石像を破壊できるのだ（氷柱の杖の魔法弾のみ、石像にダメージを与えるだけで氷柱を発生させない）。逆に、すでに火柱、砂柱、風柱が発生している場所に石像を押しこんだ場合は、火柱などのほうが消滅する。

注意したい点は、上記の方法ですいとりの石像を壊すと、吸い取られていたアイテムが消滅してしまうこと。吸い取られた装備を急いで取り返したいからといって、爆発や火柱などを使うのは厳禁だ。一方、上記の方法なら爆発の石像を壊しても爆発しない、というメリットもある。状況に合わせて、壊す手段を使いわけよう。



トルネコは 風の杖[5]を振った！

トルネコは 風の杖[5]を振った！
岩とばしの石像は 風で失われた。

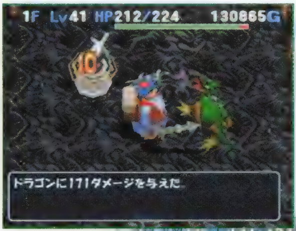
⬅石像のある場所に向かって、風の杖などを振ってみよう。

➡風柱などを発生させれば、石像を一瞬で消滅させることができるのだ。

SYSTEM・STONE STATUE

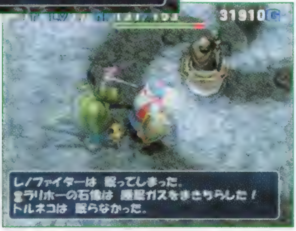
石像への対処法

石像は、状況しだいで助けになることもあるが、ジャマになるケースのほうが多い。石像の存在が探索のさまたげになるようなら、その効果を受けないように、右のような手段で無効化してしまうことをオススメする。



ドラゴンに171ダメージを与えた。

⬅石像よけの指輪を装備していれば、石像の効果を受けることはない。



レノファイターは 眠ってしまった。
ラリホーの石像は 睡眠ガスをまきちらした！
トルネコは 眠らなかった。

➡装備の能力によっては、石像の効果を防ぐことができる。

★石像を無効化する手段★

●石像を壊す
どんな石像も、壊してしまえばもはや脅威ではない。ジャマな石像は、周囲に敵がいないうちに壊してしまおう。

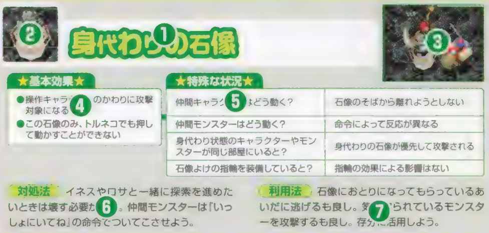
●石像を通路に出す
石像は通路では効果を発揮しない。壊すのに手間取りそうなら、こちらの手段を取ってもいい。

●石像よけの指輪を装備する
レアなアイテムである石像よけの指輪を装備すれば、石像の効果をいっさい受けなくなる。ただし、操作キャラクターにとって有利な効果も得られなくなるし、ワナ増殖の石像のように操作キャラクターに作用しない石像に対しては無意味。万能というわけではないので注意しよう。

●対抗できるアイテムを持つ
それぞれの石像の効果に対抗できるアイテムを利用する手もある。転びの石像には転ばぬ先の杖、ラリホーの石像には眠らずの指輪、スポットの石像にはレミーラの杖といった具合だ。

石像完全リスト

★リストの見かた★



身代わりの石像

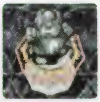
★基本効果★
●操作キャラクターのかわりに攻撃対象になる
●この石像のみ、トルネコでも押して動かすことができない

★特殊な状況★
仲間キャラクターはどう動く？　石像のそばから離れようとしない
仲間モンスターはどう動く？　命令によって反応が異なる
身代わり状態のキャラクターやモンスターが同じ部屋にいると？　身代わりの石像が優先して攻撃される
石像よけの指輪を装備していると？　指輪の効果による影響はない

対処法　イネスやロサと一緒に探索を進めたいときは壊す必要がある。仲間モンスターは『いっしょにいてね』の命令でついてこさせよう。

利用法　石像におとりになってもらっているあいだに逃げるも良し。気を取られているモンスターを攻撃するも良し。存分に活用しよう。

❶ **名前**……石像の名前。
❷ **CG**……石像の外見。
❸ **作動時の様子**……石像が作動したときの様子。
❹ **基本効果**……石像の基本的な効果と性質。
❺ **特殊な状況**……特殊な状況になったときの解説。
❻ **対処法**……その石像への対処のしかた。
❼ **利用法**……その石像の効果を有効に活用するための方法。



身代わりの石像

★基本効果★

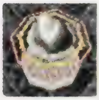
- ●操作キャラクターのかわりに攻撃対象になる
- ●この石像のみ、トルネコでも押して動かすことができない

★特殊な状況★

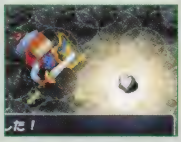
仲間キャラクターはどう動く？	石像のそばから離れようとしない
仲間モンスターはどう動く？	命令によって反応が異なる
身代わり状態のキャラクターやモンスターが同じ部屋にいると？	身代わりの石像が優先して攻撃される
石像よけの指輪を装備していると？	指輪の効果による影響はない

対処法 イネスやロサと一緒に探索を進めたいときは壊す必要がある。仲間モンスターは『いっしょにいてね』の命令でついてこさせよう。

利用法 石像におとりになってもらっているあいだに逃げるも良し。気を取られているモンスターを攻撃するも良し。存分に活用しよう。



転びの石像



★基本効果★

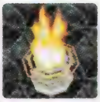
- ●ターンごとに一定の確率で作動して、同じ部屋にいる者を転ばせる。同じ部屋にキャラクターやモンスターが複数いる場合、何体転ぶかはランダムで決定
- ●操作キャラクターが転ぶと最大4個のアイテムを落とす。モンスターの場合、持っているアイテムを落とす

★特殊な状況★

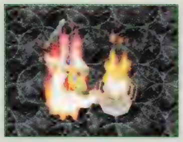
睡眠、バクスイ、かなしばり、強烈かなしばり状態でも転ぶ？	転ばない
鉄化状態や氷結状態でも転ぶ？	転ばない
浮遊系のモンスターでも転ぶ？	同じ部屋に重力の石像がある場合のみ効果を受け、転ぶ
石像よけの指輪を装備していると？	転ばなくなる

対処法 転ぶのを防いでくれる転ばぬ先の杖がほしいところ。持っていない場合は、なるべく早く石像を壊してしまおう。

利用法 転び石と同様、モンスターを倒さずにアイテムを落とさせたいときに役立つ。はぐれメタルが転べば、しあわせのたねを落としてくれることも。



火炎の石像



★基本効果★

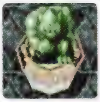
- 隣接しているすべてのキャラクターやモンスターに火を吹き、10ダメージを与える

★特殊な状況★

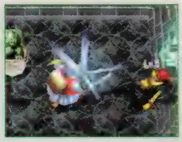
大半の攻撃を1～2ダメージに変えるモンスター（はりせんもぐらなど）に火を吹くと？	1～2ダメージを与える
魔法などの効果を2ダメージに変えるモンスター（ガニラスなど）に火を吹くと？	与えるダメージは10のまま
透明状態で石像に隣接すると？	火を吹いてくる
石像に隣接しているときに鉄化状態や氷結状態になると？	その状態が解除されるまでは火を吹いてこない
石像が壁ぎわや部屋の入口にあると？	壁のなかや通路にいるキャラクターやモンスターにも火を吹く
石像よけの指輪を装備していると？	隣接しても火を吹いてこない

対処法 隣接しなければ攻撃されないので、むやみに近寄らなければ怖くはない。どうしても隣接する必要がある場合は、最小の被害ですむように移動しよう。仲間を連れているときは仲間の位置にも注意すること。壊すなら接近はせず、敵モンスターに壊させるか、遠距離攻撃を使うといい。

利用法 敵を誘導して、自分は石像の効果範囲外、敵は石像の効果範囲内という位置関係を作ってみよう。その状況で戦えば、石像が毎ターン敵にダメージを与えてくれる。自分も一緒に効果範囲に入った場合は、鉄化のたねを飲むと、石像が吹く火を敵だけに当てつづけることができる。



ふきとばしの石像



★基本効果★

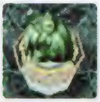
- キャラクターやモンスターが、火炎草以外の隣接攻撃か、固定ダメージでない遠距離攻撃を受けると、5マス吹き飛ばされる。ただし、そのダメージでちからつきた場合は吹き飛ばされない
- 吹き飛ばされて何かにぶつかると5ダメージを受ける。ぶつかったのがキャラクターやモンスターだった場合は、ぶつかった相手も5ダメージを受ける

★特殊な状況★

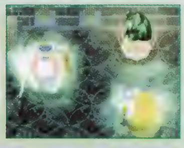
ザオラルの巻物やメガザルの効果で復活すると？	復活してから吹き飛ばされる
世界樹の葉で復活すると？	復活しても吹き飛ばされない
爆風でダメージを受けると？	吹き飛ばされない
ブーメランでダメージを受けると？	吹き飛ばされてから引き寄せられる
やいばの盾でダメージを受けると？	吹き飛ばされない
じごくのよろいやメタルキングに攻撃を跳ね返されると？	攻撃した側が吹き飛ばされる
石像がある部屋内からの攻撃を、その部屋の外で受けると？	吹き飛ばされない
石像がある部屋内で、その部屋の外からの攻撃を受けると？	吹き飛ばされる
石像よけの指輪を装備していると？	ダメージを受けても吹き飛ばされない

対処法 敵モンスターに先に攻撃されると距離が空いてしまい、通常攻撃では反撃できない。敵との距離に気をつけて、自分が先に攻撃できるようにしよう。もし吹き飛ばされてしまったら、遠距離攻撃で反撃するか、距離が空いたことを利用して、そのまま逃げてしまうといい。

利用法 敵よりも先に攻撃しつづければ、吹き飛ばしの効果で距離を取りながら戦える。遠距離攻撃を持たない敵なら、ダメージを受けずに倒すことも可能だ。ポポロがモンスターを仲間にしたいときは、この石像の効果を利用すれば、手ごわい相手でも安全に倒せるので覚えておこう。



場所替えの石像



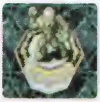
★基本効果★

- ターンごとに一定の確率で作動して、同じ部屋内にいるキャラクターやモンスターのうち、ランダムで選ばれた2体の場所を入れかえる

★特殊な状況★

魔法などの効果を2ダメージに変えるモンスター（ガニラスなど）が入れかわる対象に選ばれると？	入れかわらず、かわりに2ダメージを受ける
魔法を無効化する能力を持つ者が入れかわる対象に選ばれると？	入れかわる
入れかわった先にワナがあると？	ワナを踏んだとは見なされない
かなしばり状態のキャラクターやモンスターが入れかわると？	かなしばり状態が解除される
石像よけの指輪を装備していると？	入れかわる対象に選ばれない

対処法 この石像と同じ部屋に階段があり、しかも複数のモンスターがいたりすると、階段へ向かおうとしてもつぎつぎに場所を入れかえられ、なかなかたどり着けないことが多い。同じ部屋に自分以外誰もいなければ石像は作動しないので、敵モンスターは一度部屋から誘い出して倒し、仲間モンスターは『ここでまってて』で部屋の外に待機させておくといい。仲間キャラクターだけは部屋に連れて入るしかないので、一緒にいるときはなるべく早く石像を壊してしまおう。



ワナ増殖の石像

ワナ増殖の石像が作動した！

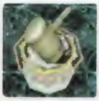
★基本効果★

- ターンごとに一定の確率で作動して、部屋内に見えない状態のワナをひとつ作る。新たに作られるワナの種類は、フロアごとに決まっている（→P.82）

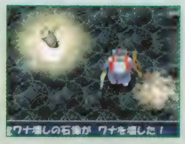
★特殊な状況★

キャラクターやモンスターの足元にもワナは作られる？	作られる
ツルツル床、トゲトゲ床、アイテム、石像、ほかのワナ、階段がある場所にワナは作られる？	作られない
石像よけの指輪を装備していると？	指輪の効果による影響はない

対処法 フロアに入ってからこの石像がある部屋へ行くまでに多くのターンが経過していた場合、部屋中ワナだらけになっている可能性がある。ワナぬけの指輪やめぐすり草などがないなら、その部屋では1マス歩くごとに空振りを行なうくらいの慎重さで移動するべきだろう。この石像を発見したのがフロアに入ってからまもなくであれば、すぐに壊してしまうといい。



ワナ壊しの石像



ワナ壊しの石像が ワナを壊した！

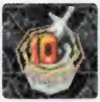
★基本効果★

- ターンごとに一定の確率で作動して、部屋内にある1個のワナかトゲトゲ床を壊す

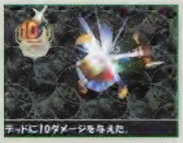
★特殊な状況★

石像よけの指輪を装備していると？	指輪の効果による影響はない

利用法 放っておくだけでジャマなワナをどんどん壊してくれる。周囲に敵がいなければ、休憩でもしてワナがすべて壊れるまで待とう。この石像さえあればワナはほとんど恐れなくてすむので、できればフロア中のすべての部屋へ押して運び、石像が壊されるまで利用したい。



10ダメージの石像



テッドに10ダメージを与えた。

★基本効果★

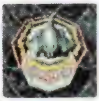
- 石像と同じ部屋内にいるキャラクターやモンスターが受けたり与えたりするダメージを10ポイントにする

★特殊な状況★

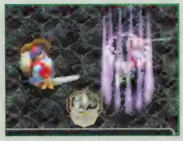
大半の攻撃を1～2ダメージに変えるモンスター（はりせんもぐらなど）に攻撃を行なうと？	10ダメージを与える
魔法などの効果を2ダメージに変えるモンスター（ガニラスなど）に、2ダメージになる攻撃を行なうと？	10ダメージを与える
モンスターが爆風を受けると？	消滅も誘爆もせずに10ダメージを受ける
変身状態になって自爆すると？	自分にも周囲にも10ダメージを与える
しにがみの指輪を装備して壁や水晶のなかに入ると？	通常どおりの窒息ダメージを受ける
この石像がある部屋で作動させたワナの矢が、ほかの部屋でキャラクターやモンスターに当たると？	通常どおりの矢のダメージを与える
石像がある部屋内から、その部屋の外へ攻撃すると？	10ダメージを与える
石像がある部屋の外から、その部屋内へ攻撃すると？	10ダメージを与える
石像よけの指輪を装備していると？	自分が与えたり受けたりするダメージのみ、10ポイントではなくなる

対処法 自分や仲間が強い場合は非常に迷惑な石像。さっさと壊して通常どおりに戦えるようにするか、石像の効果がおよばない部屋の外に敵を誘い出して戦おう。

利用法 攻撃力が高い敵との戦闘では役に立つ。一撃で10ダメージしか受けないので、じっくりと戦おう。攻撃を1～2ダメージに変えてしまう敵と戦うときにも重宝するはずだ。



重力の石像



★基本効果★

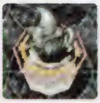
- モンスターや仲間キャラクターも、ワナやトゲトゲ床を踏むようになる。踏まれたワナは確実に作動する

★特殊な状況★

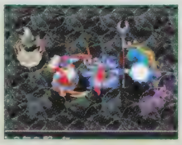
操作キャラクターがワナを踏むと？	確実にワナが作動する
ワナぬけの指輪を装備しているときにワナを踏むと？	確実にワナが作動する。「石像」と「罠」の印が付いた指輪を装備していれば、ワナを踏んでも作動しない
変身状態でワナの上に乗ると？	ワナを踏み、確実に作動する。石像よけの指輪を装備して変身状態になっていれば、ワナを踏まない
同じ部屋に転びの石像があると？	浮遊系のモンスターも転ぶ
石像よけの指輪を装備していると？	ワナの作動確率が通常どおりになる

対処法 この石像と同じ部屋にワナがある場合、操作キャラクターと一緒にいる仲間もワナにかかるようになってしまうので要注意。ワナを探りながら踏まないように移動し、石像を壊して仲間をワナから守ってやろう。同じ部屋にワナがなければ、この石像のことは気にしなくても大丈夫だ。

利用法 敵モンスターにワナを踏ませるチャンス。モンスターはワナがあっても避けて歩くことはないので、うまく誘導して踏ませてしまおう。サビや睡眠ガスを踏ませれば戦闘はおおいにラクになる。泥のワナや地雷に至っては、踏ませるだけでモンスターを消滅させることができるのだ。



遠投の石像



★基本効果★

- ●投げるか、弾き飛ばすか、吹き飛ばしたアイテムや、飛び道具が遠投される
- ●遠投したアイテムは飛距離が無限になり、キャラクターやモンスター、石像、壁などを突き抜ける。途中でキャラクターやモンスターに当たると、当たった相手すべてに効果を発揮する

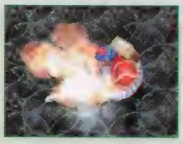
★特殊な状況★

放物線投げでも遠投される？	遠投されない
ワナの矢は遠投される？	遠投される
ワナの鉄球は遠投される？	遠投されない
石像がある部屋の外にあるアイテムを、部屋内に投げたり吹き飛ばしたり弾き飛ばしたりすると？	遠投されない
石像よけの指輪を装備していると？	自分が投げたアイテムは遠投されない

対処法 がいこつけんしなどが使うアイテム弾き攻撃を受けると、弾かれたアイテムは遠投されてなくなってしまう。この石像がある部屋でがいこつけんしなどと戦うのはできるだけ避けよう。

利用法 遠投の指輪と同様の効果が期待できる。敵が一直線に並んでいたらアイテムを投げて攻撃しよう。地獄耳状態などの効果を利用すれば、別の部屋にいる敵を狙い撃ちすることもできる。

爆発の石像



★基本効果★

- ●壊れたときに爆発する。爆発の効果は地雷と同じ（→P.77）

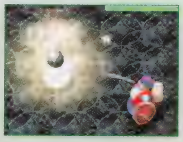
★特殊な状況★

この石像が爆風を受けると？	誘爆せずに消滅する
しにがみの指輪を装備し、壁のなかに押し入れて壊すと？	爆発しない
石像よけの指輪を装備していると？	自分で石像を壊しても爆発しない

対処法 モンスターがこの石像を攻撃しているときは、いつ爆発するかわからないので近寄らないほうがいい。石像の周囲に地雷などがあると誘爆するので（→P.41）、これにも気をつけておこう。

利用法 進路上にこの石像がくるようにモンスターを誘導し、石像を攻撃させてみよう。うまくいけば、石像を壊したモンスターを爆発で消滅させることが可能だ。

岩とばしの石像



★基本効果★

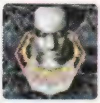
- ●ターンごとに一定の確率で作動し、同じ部屋内にいるキャラクターやモンスター1体に岩を放物線投げしてダメージを与える

★特殊な状況★

透明状態になっていると？	岩を飛ばしてくる
鉄化状態や氷結状態になっていると？	岩を飛ばしてこない
みかわしの指輪を装備していると？	岩が飛んできても当たらない
はね返しの指輪を装備していると？	岩を跳ね返す
石像よけの指輪を装備していると？	岩を飛ばしてこない

対処法 石像が飛ばしてくる岩のダメージは防御力の影響を受ける。トルネコなら、強い盾を装備していればダメージを減らすことが可能だ。

利用法 石像がある部屋に敵がいる場合は、みかわしの指輪を装備したり鉄化のたねを使うと、敵だけが岩でダメージを受ける状況を作れる。



ビッグモアイの石像

★基本効果★

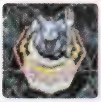
●ターンごとに一定の確率で作動して跳び上がり、同じ部屋内にいるキャラクターやモンスター1体を上からたたきツブして15ダメージを与える。たたきツブしたあと、跳び上がる前とは別の場所に着地する

★特殊な状況★

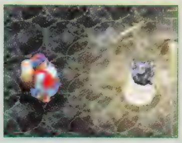
大半の攻撃を1～2ダメージに変えるモンスター（はりせんもぐらなど）をたたきツブすと？	1～2ダメージを与える
透明状態になっていると？	攻撃してくる
鉄化状態や氷結状態になっていると？	攻撃してくるが、ダメージは受けない
石像よけの指輪を装備していると？	攻撃してこない

対処法 この石像は攻撃すればすぐに壊せることが多いのだが、1ヵ所にじっとしていないので攻撃しにくい。なるべくなら、この石像がある部屋には入らないほうがいいだろう。同じ部屋内に階段があるなどの理由で、どうしても入る必要がある場合は、事前にHPを回復させておきたい。

利用法 岩とばしの石像と同様、戦闘に利用できる。自分が通路をふさぐなどして、敵を部屋内に足止めすれば、石像に攻撃されるのは敵モンスターだけ。部屋のなかで鉄化状態になる手もあるが、その場合、自分も石像に攻撃されるぶん、敵を狙ってくれる確率が少し下がってしまう。



すいとりの石像



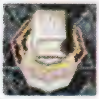
★基本効果★

●ターンごとに一定の確率で作動し、操作キャラクターが装備しているアイテムを1個吸い取る。ひとつの石像が吸い取るのは最大6個まで

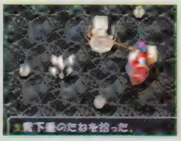
★特殊な状況★

複数のアイテムを装備していると？	吸い取られる順番はランダムで決まる
呪われたアイテムは吸い取られる？	吸い取られない
ミニデーモンの指輪を装備していてもアイテムは吸い取られる？	吸い取られる
変身状態でもアイテムは吸い取られる？	吸い取られる
石像を壊すと、吸い取られていたアイテムはどうなる？	石像があった場所や、その周囲に落ちる
石像が爆発などで消滅すると、吸い取られていたアイテムはどうなる？	消滅する
石像よけの指輪を装備していると？	装備を吸い取られない

対処法 持ち物を吸い取られたからといって、あわてて別のアイテムを装備しても、またすぐに吸い取られるのがオチ。石像を壊し、アイテムを取りもどしてから装備し直すようにしよう。



インパスの石像



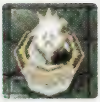
★基本効果★

●拾ったアイテムが自動的に識別される

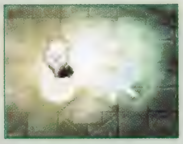
★特殊な状況★

石像よけの指輪を装備していると？	アイテムを拾っても識別されない

利用法 この石像がある部屋では、インパスの指輪や拾い識別状態と同じ恩恵を受けられる。未識別のアイテムを持っているなら、いったん床に置き、すぐに拾うことですべて識別してしまおう。



変化の石像



★基本効果★

- ●ターンごとに一定の確率で作動し、同じ部屋内にいる者をモンスターに変化させる。同じ部屋にキャラクターやモンスターが複数いる場合、何体変化するかはランダムで決定
- ●変化する種族はそのフロアに現れるものと同じ(※1)

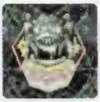
★特殊な状況★

操作キャラクターが変化すると?	変身状態(→P.50)になる
仲間モンスターが変化すると?	ちからつきたものとしてあつかわれ、敵モンスターに変化する
石像よけの指輪を装備していると?	変身しない

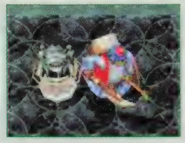
※1……マドハンドタイプ、ひょうがまじんタイプ、ひとくいばこ、ガーゴイルには変化しない

対処法 操作キャラクターが変身状態になっても『戻る』コマンドで簡単にもとの姿にもどれるので、さほど困ることはない。しかし、仲間モンスターが敵に変わってしまうと、ポポロにとっては致命的な場合もある。『ここでまってて』の命令を出して仲間モンスターを部屋の外で待機させ、ポポロが石像を壊すようにするといいだろう。

利用法 やっかいな特殊能力を持つ敵や攻撃力の高い敵を、この石像のある部屋に誘いこみ、手ごろな相手に変えてしまうのは、ひとつの戦法。自分がモンスターに変身して特殊能力を利用するのもいい。ただし、ギガンテスなどの強いモンスターに変身しても、能力値が上がるわけではないのでカンちがいしないように。



マホトーンの石像



★基本効果★

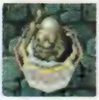
- ●魔法の効果や一部の石像の効果を無効化する
- ●魔法弾を消す

★特殊な状況★

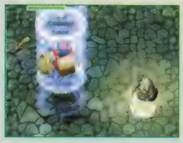
投げた杖の効果は無効化される?	無効化される
転ばぬ先の杖を持っていても転ぶ?	転ぶ
読む以外の方法で使う巻物(聖域の巻物を置く、ニフラムの巻物を投げる、など)の効果も無効化される?	無効化される
石像がある部屋の外で、フロア全体に効果のある巻物を読むと?	石像がある部屋内には、巻物の効果がおよばない
ワナ作動の巻物の効果を受けている部屋にこの石像を押し入れると?	ワナの自動的な作動が止まる。ワナ作動の巻物の効果時間中に石像を壊すか部屋の外に出せば、ワナはふたたび動き出す
同じ部屋内にルーラの石像やラリホーの石像があると?	ルーラの石像やラリホーの石像が作動しても、その効果は無効化される
石像がある部屋の外から、その部屋内に杖を振ったり投げたりすると?	杖の効果は無効化される。ただし、投げた杖が部屋を通って外に出た場合は無効化されない
石像がある部屋内から、その部屋の外に杖を振ったり投げたりすると?	杖の効果は無効化される
石像よけの指輪を装備していると?	自分自身への効果(リレミトの巻物、バイキルトの巻物など)のみ、無効化されない

対処法 この石像がある部屋で戦わざるを得ない場合は、指輪や草、壺など、石像の影響を受けないアイテムを駆使しよう。杖や巻物の助けがないと戦いがキビしいようなら、この石像は見つけしだい壊してしまったほうがいい。

利用法 敵が唱えてくる魔法はもちろん、ガニラスなどが持つ「魔法、アイテム、特殊攻撃の効果を2ダメージに変える能力」も、この石像がある部屋では働かない。石像に無効化されない草や壺で攻撃していこう。



ルーラの石像



★基本効果★

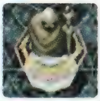
- ●ターンごとに一定の確率で作動し、同じ部屋内にいるキャラクターやモンスターのうち1体を、フロア内のほかの部屋にワープさせる

★特殊な状況★

魔法を無効化する能力を持つ者がワープの対象に選ばれると?	ワープしない
同じ部屋内にマホトーンの石像があると?	ルーラの石像が作動しても、その効果が無効化される
石像よけの指輪を装備していると?	ワープしない

対処法 この石像が階段と同じ部屋にある場合、運が悪いと階段へたどり着く前にワープさせられる。壊そうとしてもワープのために手間取ることが多い。壊すときは部屋の外から飛び道具で攻撃するか、おおきづちや爆発などを利用しよう。

利用法 石像がいつ作動するか予測できないという難点に目をつぶるなら、ルーラ草と同じ目的で利用できる。敵モンスターに追われているときはこの石像がある部屋に逃げこみ、自分か敵をワープさせて仕切り直すのも手だ。



ラリホーの石像

★基本効果★

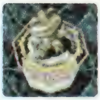
- ●ターンごとに一定の確率で作動して睡眠ガスをまきちらし、同じ部屋内にいるキャラクターやモンスター全員を睡眠状態(→P.44)にする

★特殊な状況★

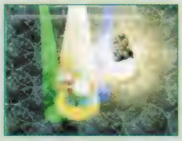
魔法を無効化する能力を持つ者が睡眠ガスを受けると?	睡眠状態にならない
同じ部屋内にマホトーンの石像があると?	ラリホーの石像が作動しても、その効果が無効化される
石像よけの指輪を装備していると?	睡眠状態にならない

対処法 睡眠状態になったのがモンスターと同時であれば、操作キャラクターのほうが早く解除される。この時間差を利用して部屋から出よう。目覚まし草や眠らずの指輪を持っているなら、睡眠状態を防ぐことができるので、この石像を恐れる必要はまったくなくなる。

利用法 石像が作動して睡眠ガスがまきちらされても、事前の対策さえしっかりできていれば、自分は睡眠状態にならずにすむ。その状況は敵モンスターを一方的に攻撃できるチャンスなので、しばらくのあいだこの部屋に陣取って敵を倒しまくり、経験値をかせぐといいだろう。



踊りの石像



★基本効果★

- ●ターンごとに一定の確率で作動し、同じ部屋内にいる者を踊り状態(→P.43)にする。同じ部屋にキャラクターやモンスターが複数いる場合、何体踊り状態になるかはランダムで決定

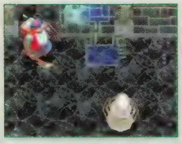
★特殊な状況★

石像よけの指輪を装備していると?	踊り状態にならない

対処法 踊り状態を防ぐ手段は存在しないが、幸いにも操作キャラクターはモンスターとちがって、踊り状態でも移動できる。石像の効果を何度も受けないように、早めに部屋から出てしまおう。

利用法 敵に追われているときは、この石像がある部屋に入ってみるといい。踊り状態になったモンスターは移動できないので、そのスキを突けば簡単に逃げ切れるはずだ。

レミーラの石像



★基本効果★

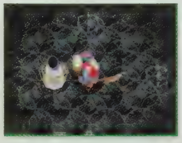
- ●この石像と同じ部屋にいるあいだ、全体マップ上でモンスターと階段の位置がわかる

★特殊な状況★

同じ部屋にスポットの石像があると？	スポットの石像を無効化する（＝視界が制限されない）
石像よけの指輪を装備していると？	階段やモンスターの位置が表示されない

利用法 石像の名前を見ると混同しやすいが、レミーラ状態とは異なり、全体マップがすべて表示されるようにはならない。とはいえ、モンスターの位置を知るには十分役立つので、移動先にモンスターがいないことを確認しながら押していき、フロアいっぱい利用しよう。

スポットの石像



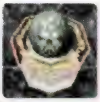
★基本効果★

- ●この石像と同じ部屋にいるあいだ視界が制限され、モンスターやアイテム、石像などが2マス先までしか見えなくなる（一部のフロアでは1マス先までしか見えなくなる）。一方、壁や水路、階段のほか、すでに全体マップで表示されているモンスターなどは、薄暗いなかに見える（スポット状態と同じ効果）

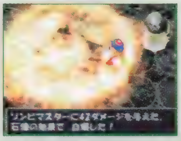
★特殊な状況★

同じ部屋にレミーラの石像があると？	視界が制限されない
レミーラの巻物か、よくきき状態で使った祝福されているめぐすり草によってレミーラ状態になっていると？	石像の効果を受けているあいだ、全体マップとモンスターの位置が表示されない
レミーラの杖を使ってレミーラ状態になっていると？	視界が制限されない
石像よけの指輪を装備していると？	視界が制限されない

対処法 部屋に入ったはずなのに、まわりが暗いままだったら、その部屋のどこかにこの石像がある。石像を探し出して壊すか、レミーラの杖を振って石像の効果を打ち消そう。



メガンテの石像



ゾンビマスターに42ダメージを与えた。
石像の効果で 自爆した！

★基本効果★

- ●経験値の入る方法で倒されたモンスターが自爆する
- ●爆発の効果は地雷（→P.77）と同じ

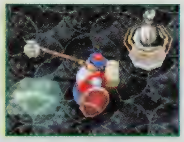
★特殊な状況★

自爆した敵が仲間になることはある？	ある
同じ部屋内にゴールドの石像やパンの石像があるときにモンスターが倒されると？	ゴールドやパンを落とさずに自爆する
石像がある部屋内からの攻撃で、その部屋の外のモンスターが倒されると？	自爆しない
石像がある部屋の外からの攻撃で、その部屋内のモンスターが倒されると？	自爆する
石像よけの指輪を装備していると？	指輪の効果による影響はない

対処法 この石像がある部屋でモンスターと隣接して戦うと、倒したときの自爆に巻きこまれて危険。敵との距離が離れているうちに遠距離攻撃で倒すか、部屋から出て戦ったほうが賢明だろう。

利用法 モンスターが密集しているなら、1匹でも倒せば自爆による爆風で周囲の敵を消すことができる。ただし、敵のなかにばくだん岩などが含まれているときは、誘爆（→P.41）に注意。

ゴールドの石像



★基本効果★

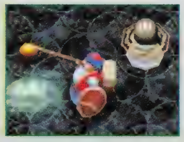
●経験値の入る方法で倒されたモンスターがアイテムを持っていなかった場合、かならずゴールドを落とす。金額は同じフロア内に落ちていることがあるゴールドと同じ

★特殊な状況★

ゴールドを落とした敵が仲間になることはある？	ない
ゾンビ系のモンスターが倒されると？	ゴールドを落とさずに墓を落とすこともある
同じ部屋内にメガンテの石像があるときにモンスターが倒されると？	ゴールドを落とさずに自爆する
同じ部屋内にパンの石像があるときにモンスターが倒されると？	パンを落とさずにゴールドを落とす
石像がある部屋内からの攻撃で、その部屋の外のモンスターが倒されると？	ゴールドを落とさない
石像がある部屋の外からの攻撃で、その部屋内のモンスターが倒されると？	ゴールドを落とす
石像よけの指輪を装備していると？	指輪の効果による影響はない

対処法 この石像が設置される可能性があるダンジョンは魔物の巣のみ。残念なことに、そこで拾えるゴールドはわずか5～9Gと、きわめて小額だ。石像の効果でモンスターが落とすゴールドもこれと同じ金額でしかなく、ゴールドかせぎに使うには効率が悪すぎる。マイナスの効果があるわけではないので放っておいてもかまわないが、同じ部屋にパンの石像がある場合はゴールドの石像を壊してしまおう。パンを取れるようにしたほうが、以後の探索に役立つはずだ。

パンの石像



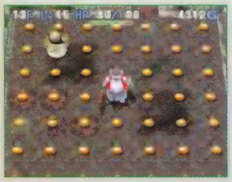
★基本効果★

●経験値の入る方法で倒されたモンスターがアイテムを持っていなかった場合、かならずパンを落とす

★特殊な状況★

パンを落とした敵が仲間になることはある？	ない
ゾンビ系のモンスターが倒されると？	パンを落とさずに墓を落とすこともある
同じ部屋内にメガンテの石像があるときにモンスターが倒されると？	パンを落とさずに自爆する
同じ部屋内にゴールドの石像があるときにモンスターが倒されると？	パンを落とさずにゴールドを落とす
石像がある部屋内からの攻撃で部屋外のモンスターが倒されると？	パンを落とさない
部屋外からの攻撃で石像がある部屋内のモンスターが倒されると？	パンを落とす
石像よけの指輪を装備していると？	指輪の効果による影響はない

利用法 パンを確保する絶好のチャンス。99Fまであるダンジョンでこの石像を見つけたら、長丁場の空腹対策に、パンを集められるだけ集めておこう。また、この石像がある部屋で戦っているあいだは満腹度の心配がいらないので、風が吹くまでネバることもできる。ギリギリまで経験値をかせぎ、レベルを上げてから先に進むといい。



←やろうと思えばここまでできる。もう一生食うには困らない？

投げ効果の石像

★基本効果★

●この石像にアイテムを投げ当てると、同じ部屋内にいるキャラクターやモンスターすべてに、そのアイテムを投げ当てたときの効果をまきちらす

★特殊な状況★

ワナを踏んで飛んできた矢や鉄球がこの石像に当たると?	当たった矢や鉄球の効果をまきちらす
投げ当てたアイテムで石像が壊れると?	そのアイテムの効果はまきちらされない
杖の魔法弾を当てると?	石像にダメージを与えるのみで、魔法弾の効果はまきちらされない
相手を吹き飛ばす効果がまきちらされたとき、吹き飛ばしの方向は?	部屋内のキャラクターやモンスター1体ごとに、ランダムで決まる
同じ部屋内にほかの石像があると?	まきちらされた効果では、ほかの石像は壊れない
石像がある部屋の外から石像にアイテムを投げ当てると?	部屋中に効果をまきちらす
マルチアローを当てると?	撃って当てた場合は、石像にダメージを与えるのみ。吹き飛ばして当てた場合は、2ダメージがまきちらされる
大砲の弾や火薬壺が石像に当たって爆発すると?	爆風で石像が消滅し、効果はまきちらされない
石像よけの指輪を装備していると?	石像に投げ当てられたアイテムの効果を受けない

利用法 この石像を利用すれば、マドハンドやようがんまじんなど、投げたアイテムをかわす敵にもアイテムの効果を与えられる。石像に投げるアイテムは、自分が受ける効果も考えて決めること。

ワンポイントアドバイス 20

ONEPOINT ADVICE

石像がまきちらす“投げ効果”を知りつくそう

ふだん投げて使わないアイテムや、当たった相手によって効果の異なるアイテムなどは、投げ効果の石像に投げ当てたときの結果を予想しづらい。そのなかからいくつかをピックアップしてまとめてみたのが下の表だ。投げ効果の石像を利用するときには参考にしてほしい。

操作キャラクターとモンスターで投げ効果がちがうアイテム

アイテム名	モンスターへの効果	操作キャラクターへの効果
身代わりの杖	身代わり状態(→P.53)になる	混乱状態(→P.43)になる
分裂の杖	分裂する	混乱状態(→P.43)になる
大損の杖	操作キャラクターが受けたダメージぶんのHPが回復	残りHPが半分になるダメージを受ける
モノカの杖	アイテムになる	ミミックに変身する
丸得の杖	残りHPが半分になるダメージを受ける	モンスターたちが受けたダメージぶんのHPが回復
とびつきの杖	2ダメージを受ける	何も起こらない
痛みわけの杖	痛みわけ状態(→P.53)になる	何も起こらない
ひきよせの杖	操作キャラクターに引き寄せられる	何も起こらない
とじこめの壺	壺のなかに閉じこめられる	壺のなかに閉じこめられる(冒険失敗)

※表内の効果は、操作キャラクターが投げ効果の石像にアイテムを当てたときのもの

ダンジョン別

石像出現逆引きリスト

STONE STATUE LIST

●…設置される
×…設置されない

石像 ＼ ダンジョン	遺跡の大空洞 北	山脈の尾根	いけにえのほら穴	密林の墓場	暗黒の間	魔物の巣	不思議の宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮
身代わりの石像	●	●	×	●	●	●	×	●	●
転びの石像	●	×	●	×	●	●	●	×	●
火炎の石像	●	●	×	●	×	●	●	×	●
ふきとばしの石像	●	×	×	●	×	●	×	●	●
場所替えの石像	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ワナ増殖の石像	×	×	×	×	●	●	●	×	●
ワナ壊しの石像	●	×	×	×	×	●	×	×	●
10ダメージの石像	×	●	×	×	●	●	●	●	●
重力の石像	×	●	●	×	×	●	●	●	●
遠投の石像	×	●	×	×	×	●	●	●	●
爆発の石像	×	×	×	×	×	●	●	●	●
岩とばしの石像	×	●	×	●	●	●	●	×	●
ビッグモアイの石像	×	●	×	×	×	●	●	×	●
すいとりの石像	×	×	×	×	●	●	●	×	●
インパスの石像	×	×	×	×	×	●	×	×	×
変化の石像	×	×	×	×	×	×	×	●	●
マホトーンの石像	×	×	●	×	●	●	●	●	●
ルーラの石像	×	×	×	×	×	×	●	●	●
ラリホーの石像	×	●	●	●	×	●	●	●	●
踊りの石像	×	×	×	×	●	●	●	●	●
レミーラの石像	×	×	×	●	×	●	×	●	●
スポットの石像	×	×	×	×	×	●	●	×	●
メガンテの石像	×	×	×	×	×	●	●	×	●
ゴールドの石像	×	×	×	×	×	●	×	×	×
パンの石像	×	×	×	×	×	●	×	×	●
投げ効果の石像	×	×	●	×	×	×	×	●	●

トルネコ3 電話相談室

…お悩み相談①…

ロサになぐられます

XOX-10625
ヘルプ！トルネコ

QUESTION「彼は本当に、ダンジョンを突破する気があるのでしょうか？」

Q はじめて相談します。しつこいまでの族長の助言を無視してロサをパートナーにしたところ、あまりの暴れん坊ぶりに閉口しています。**彼は本当に、ダンジョンを突破する気があるのでしょうか？**

A **もちろんです。**彼はバリナボの族長一族に伝わる神秘の力の継承者なのですよ？　ただ、**やる気が空回り**してしまっているのですね。人間、うまくいかないときというのはあるものです。

Q モンスターを発見したとたんに突っこんでいく**イノシシのような戦いぶり**は何とかならないものでしょうか？　ロサが倒れたあとトルネコだけで進んでいけるなら全然かまわないのですが、道連れにされてちからつきるとなると放っておくワケにもいきません。

A 持って生まれた性格ばかりはどうにもなりません。**彼はモンスターで言えばバーサーカーのようなもの**なのです。むしろアナタは回復役に徹し、彼を壁役にしてサポートすれば良いのではないでしょうか。**ときにはロサをかなしばりに**するなどの、賢い奥様の夫操縦術的な思い切った手段も必要です。

Q 成長が早いおかげで序盤はそれなりに戦えるロサですが、装備が整う中盤以降は明らかにトルネコに見劣りしてきます。レベルも20でアタマ打ちとなり、そこから先は戦闘のたびにピンチの連続、**“！”が点滅しっぱなしで気が休まりません。**何か解決方法はありませんか？

A とにかくホイミの杖を大量に持ち歩くことです。トルネコ本人よりもロサの命を優先するくらいの気持ちでいなければお話になりません。誰かを守るという意志は人を強くします。アナタもきっと**心だけは強くなっているのです**からむしろロサに感謝しましょう。

Q **宝物と称するガラクタを10個も持たされること**に非常な怒りを覚えています。持ち物の空きスペースが20から10になるワケですが、これは実質半分どころではないように思います。剣・盾・指輪に世界樹の葉、使い勝手を考えて矢も装備したいとなるとスペースは残り5。そのうち回復の壺が最低でも2はほしいとなると、保存の壺は多くて3個しか持てませんし、もちろんもう壺系アイテムは拾えません。キビしいです、とても。

A 前向きに考えてみましょう。ロサの宝物にスペースを奪われ、選択の余地がなくなることで、すっぱりと**ムダのないアイテム選びができる**というものです。最近は“部屋を片づけられない症候群”や“不要なものを捨てられない症候群”などをよく聞きますが、この試練を乗り越えたアナタにはもはや無縁であると断言できなくもないような気がしてなりません。さしずめロサとは、**アナタに飛躍的成長をもたらすべくやってきた幸運の化身**なのかもしれませんねっ。

Q ……**ホンキで言ってますか？**　そもそもどうして彼は宝物を壺に入れただけで怒りますか？

A 誰でも自分の大切なものが目の前から消えたら動揺しますよね？　とくにロサはバリナボの少年が証言しているとおり、**年齢に似合わずとても子どもっぽいところがあります。**ある意味天然記念物的な純粋さ、とでも言いましょうか。もしかしたら彼は、**“アイテムを保存できる壺”という概念を知らない**のかもしれません。だとしたら、どうして彼を責めることができましょう？

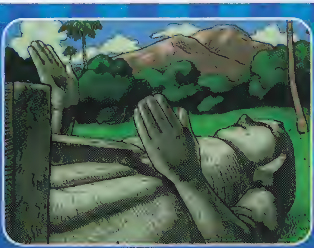
Q 目の前に落としちゃった場合でも**凄い勢いでなぐりかかってきますが？**　しかもワープしたり、こういうときだけ倍速で動いたりするのはナゼ？　ふだんからその能力を活かしてもらいたいんですが。

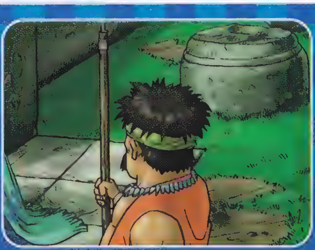
A ええと……そうだ！　**あれはトルネコにじゃれかかっているワケなんですよ**幼児のように。ポカポカってカンジです。だから一撃10ダメージと軽めで、ジャブのようだから2回もなぐれる、と。それに、ふだんはあれでもモンスターを警戒して歩いているので、もうトルネコのことだけ見ている状態となれば足どりも軽く速くなるのも納得ですね。ワープは……空間歪曲現象はいつでも起こりうるんです。偶然。

Q じゃれてるときましたか……この前は転びの石像のせいで落とした父のとっくりが割れて、**気を失うまで殴打されつづけたんですけどね。**正直、遺跡の大空洞　北では生きた心地がしません。

A ああ、それはいけません！　アナタにとってはくだらないものでも、ロサにとっては父親との大切な思い出の品なんです。**失神するまでなぐるのをやめない**のも、これは仕方のないことですね。

Q その状態で何とかダンジョンを抜けると、つぎのダンジョンでは壊れたはずの宝物がもどってますよね？　あれって**本当はどこにでもあるガラクタなんじゃあ……もしもし？　もしもーし？　くそう、逃げやがった！**





CHAPTER 2

ダンジョン攻略・前編

DUNGEON COMPLETE-1

エンディング前

シナリオ進行チャート

トルネコ編

バリナボ島

- バリナボの村 ……P.108
- ① 謎のほら穴 ……P.110
- 神々のほこら ……P.128

- ② いざないの洞くつ ……P.112
- いざないのほこら ……P.128
- ③ 南海の地下道 ……P.114
- 海底の家 ……P.116
- ④ さんご礁の神殿　広間 ……P.117
- 神殿の小部屋 ……P.129
- ⑤ さんご礁の神殿　回廊 ……P.119
- 神殿の小部屋 ……P.129
- ⑥ 海底山地　ふもと ……P.122
- 海底山地の休けい所 ……P.129
- ⑦ 海底山地　山頂部 ……P.125

海竜島

- 海竜の灯台 ……P.132
  - 賢者のほら穴 ……P.134
- ⑧ 海竜島の遺跡 ……P.136

- ⑨ 灯台の地下室 ……P.139
- 遺跡の休息地　南 ……P.164
- ⑩ 遺跡の大空洞　南 ……P.142
- 遺跡の休息地　北 ……P.165
- ⑪ 遺跡の大空洞　北 ……P.145

グレートバレイナ島

- コスタリベラ ……P.148
- グレートバレイナ城下町 ……P.151
- グレートバレイナ城 ……P.152
  - ⑫ バレイナのほら穴 ……P.154
- 山脈のふもとのほこら ……P.164
- ⑬ 山脈の尾根 ……P.156
- 北の高原のほこら ……P.165
  - ⑭ いけにえのほら穴 ……P.161
  - 仙人のほら穴 ……P.134
- 占いババの家 ……P.163

ポポロ編

バリナボ島

- バリナボの村 ……P.168
- ① 魔物のほら穴 ……P.169
  - メダル王の城 ……P.171
- 神々のほこら ……P.128

- ②いざないの洞くつ……P.172
- いざないのほこら……P.128
- ③南海の地下道……P.174
- 海底の家……P.178
- バリナボの村……P.168
- ④神々の道……P.179
- 旅人の祭壇……P.181
- ⑤試練の道……P.182
- マダム・グラコスのバザー……P.185
- ⑥密林の墓場……P.186

密林島

- 密林の小屋……P.189
  - ⑦密林島のほら穴……P.190

- ⑧密林島の発掘場……P.192
- 遺跡の休息地　北……P.165
- ⑨遺跡の大空洞　北……P.194

グレートバレイナ島

- コスタリベラ……P.198
- グレートバレイナ城下町……P.199
- グレートバレイナ城……P.199

トルネコ編

グレートバレイナ島

- 占いババの家……P.199
- ⑮邪悪な風穴……P.200
- ひかえの間……P.206
- ⑯暗黒の間……P.205

ポポロ編

グレートバレイナ島

- 占いババの家……P.199
  - ⑩バレイナのほら穴……P.207
  - ⑪山脈の尾根……P.209
  - ⑫いけにえのほら穴……P.212
- ⑬邪悪な風穴……P.214
- ひかえの間……P.206
- ⑭暗黒の間……P.218

エンディング

CHAPTER 3（→P.221）へ

以降のページの見かた

本書では、物語が進む順番に沿ってダンジョンや町を紹介していく。ここでは、それぞれのページの見かたを説明しよう。

旅路

あるー定の範囲におけるトルネコやポポロの冒険の道のりを紹介したページ。ダンジョンや町の位置関係を確認するのに利用するといいだろう。

物語は START からはじまり、基本的に矢印に沿った流れで進んでいく。町やほこらには、ルーラの移動先かどうかを示すアイコンと、利用できる施設（宿屋はのぞく）を併記してある。

トルネコの旅路[1]
バリナボ島→海竜島

SPOT GUIDE
バリナボの村

SPOT GUIDE & SHRINE GUIDE

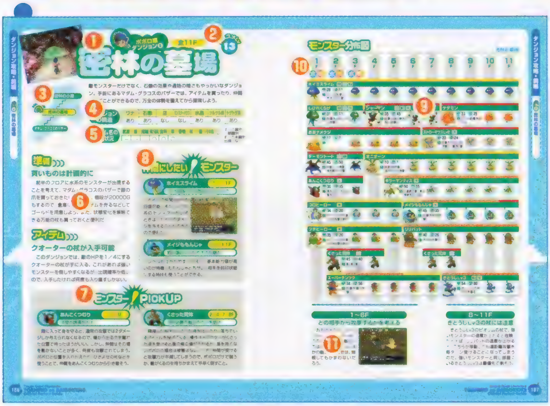
トルネコの旅路[1]のほこら
SHRINE GUIDE 神々のほこら
SHRINE GUIDE いざないのほこら

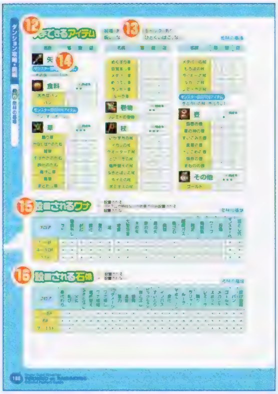
町やほこらについて解説しているページ。物語を進めるためのヒントなどが知りたければ、ここを読もう。

❶**名前**……町やほこらの名前。
❷**特徴**……町やほこらでできることと、施設の有無。
❸**物語を進めるポイント**……町（および町の付近）で物語を進めるさいの注意点。
❹**攻略　ここが大事！**……ゲームを進めるうえで役立つ情報。
❺**物語　ここに注目！**……物語をより深く知るための解説。
❻**施設ガイド**……町やほこらにある、施設などについての解説。店やカジノの解説では、あつかっているアイテムのリストも掲載している。
❼**入手できるアイテム**……町やほこらで入手できるアイテム。ツボやタルなどから入手できるもの以外に、人からもらえるアイテムも含んでいる（宿屋で入手できるパンはのぞく）。
❽**周辺とのつながり**……ほこらと、その周辺にある場所とのつながりを表した図。見かたは「DUNGEON GUIDE」と同じ（右ページ参照）。

以降のページの見かた

DUNGEON GUIDE





トルネコやポポロが探索するダンジョンについてまとめたページ。初心者から上級者まで役立つ情報が満載されているので活用してほしい。

①**名前**……ダンジョンの名前。

②**オススメLv**……安全に探索することを目的とした、ダンジョンに入るときの操作キャラクターのレベルの目安。チュンソフト開発スタッフが想定したレベルをベースにしている。

③**周辺とのつながり**……ダンジョンと周辺にある場所とのつながりを表した図。基本的に、図内で上側にある場所から入れば下へ進むダンジョンに、下側にある場所から入れば上へ進むダンジョンになる。また、物語を進めるうえでダンジョンを抜ける方向は、大きな水色の矢印で示してある。

④**ダンジョンの構造**……ダンジョンに設置される施設や仕掛けの有無。

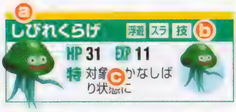
⑤**アイテム名の識別状況**……ダンジョンで入手できるアイテムの名前の識別状況を系統ごとに記載。

⑥**攻略ガイド**……ダンジョンを探索するうえでの指針やアドバイス。

⑦**モンスター！PICKUP**……ダンジョンに出現するモンスターの特徴や倒しかたをピックアップして紹介。

⑧**仲間にしたい！モンスター**……操作キャラクターがポポロのときに仲間にしたいモンスターの特徴や、仲間にしたときの戦わせかたをピックアップして紹介。

⑨**モンスター分布図**……各フロアに出現するモンスターの種族と、それらに関する情報を下記の形式で掲載（ミミック、ひとくいばこ、呼ばれて出現するうごくせきぞうなどは除外している）。



ⓐ**出現率**……各フロアにおけるそのモンスターの出現率。色の意味は以下のとおり。

🟥…出現率・高　🟧…出現率・中　🟨…出現率・低

ⓑ**系統**……そのモンスターの系統名（→P.65）。スライム系の「スラ」と、ゾンビ系の「ゾン」のみ、略して表記している。

ⓒ**各種データ**……アイコンの意味は以下のとおり。

HP…体力
EXP…倒したときに得られる経験値
特…特徴や使用する特殊能力（代表的なものを掲載）

⑩**フロアの特徴**……フロアごとの特徴。アイコンの意味は以下のとおり。

水……水路がある
明……部屋の外も暗くならない
宝……宝物部屋（→P.33）がある

⑪**フロア別攻略**……フロアごとに注意するべき点や、探索の指針。

⑫**入手できるアイテム**……ダンジョン内で入手できる可能性があるアイテム。項目の意味は以下のとおり。

落……床に落ちている
壁……壁に埋まっている
店……店で売っている
モンスター固有所持アイテム……モンスターは出現時に「落」の欄にあるアイテムを持っていることがあるが、一部のモンスターのみ固有のアイテムを所持している。そのモンスター名と、持っているアイテム名を記載。

⑬**アイテムの特徴**……入手できるアイテムの祝福や呪い（→P.56）の有無と、ミミックやひとくいばこの出現の有無。祝福や呪いが未識別となる場合は、それも併記している。

⑭**アイテムの落ちている確率**……各系統のアイテムが床に落ちているおおまかな確率（壁のなかや店にあるアイテムは除外）。「★」が多い系統ほど落ちている確率が高い。なお、この確率はあくまでも系統ごとのもので、個々のアイテムが落ちている確率を示すものではない。

⑮**設置されるワナ**……ダンジョンに設置されるワナ。

⑯**設置される石像**……ダンジョンに設置される石像。

※④⑤⑫⑭⑮⑯は、宝物部屋やモンスターハウスにあるものを除外したデータとなっている
※へんげの壷やモノカの杖で入手できるアイテムについては、P.327を参照

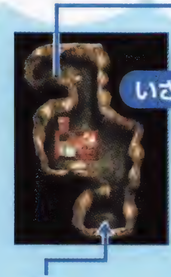
トルネコの旅路[1]

バリナボ島→海竜島

ここまでのお話①

北の島を目指して

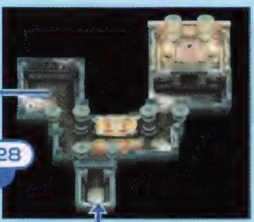
突然の大嵐に巻きこまれたトルネコ一家がたどり着いたのは、南洋の島バリナボにある小さな村。親切な族長カムランと、人の良い住人たちのおかげで、トルネコとネネはなんとか意識を取りもどします。しかし、夫婦が目覚めたのちも、ポポロだけはこんこんと眠りつづけ、一向に目を覚ます気配がありません。はるか北の島にいる占い師ならばポポロを救えるかもしれない――族長の話を聞いたトルネコは、大切な息子を助けたい一心で、案内役である族長の孫とともに、未知のダンジョンへと旅立つのでした。



いざないのほこら →P.128

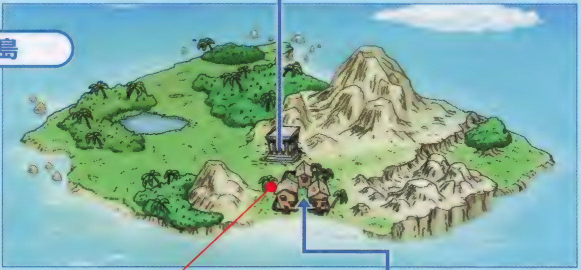
●冒険の書（セーブ）

DUNGEON ② **いざないの洞くつ** →P.112



神々のほこら →P.128

バリナボ島

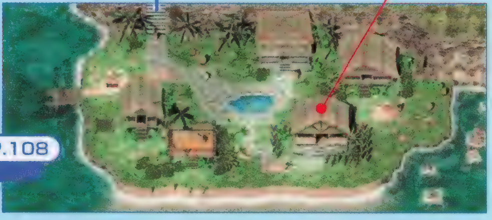


DUNGEON エンカウントダンジョン

① **謎のほら穴** →P.110

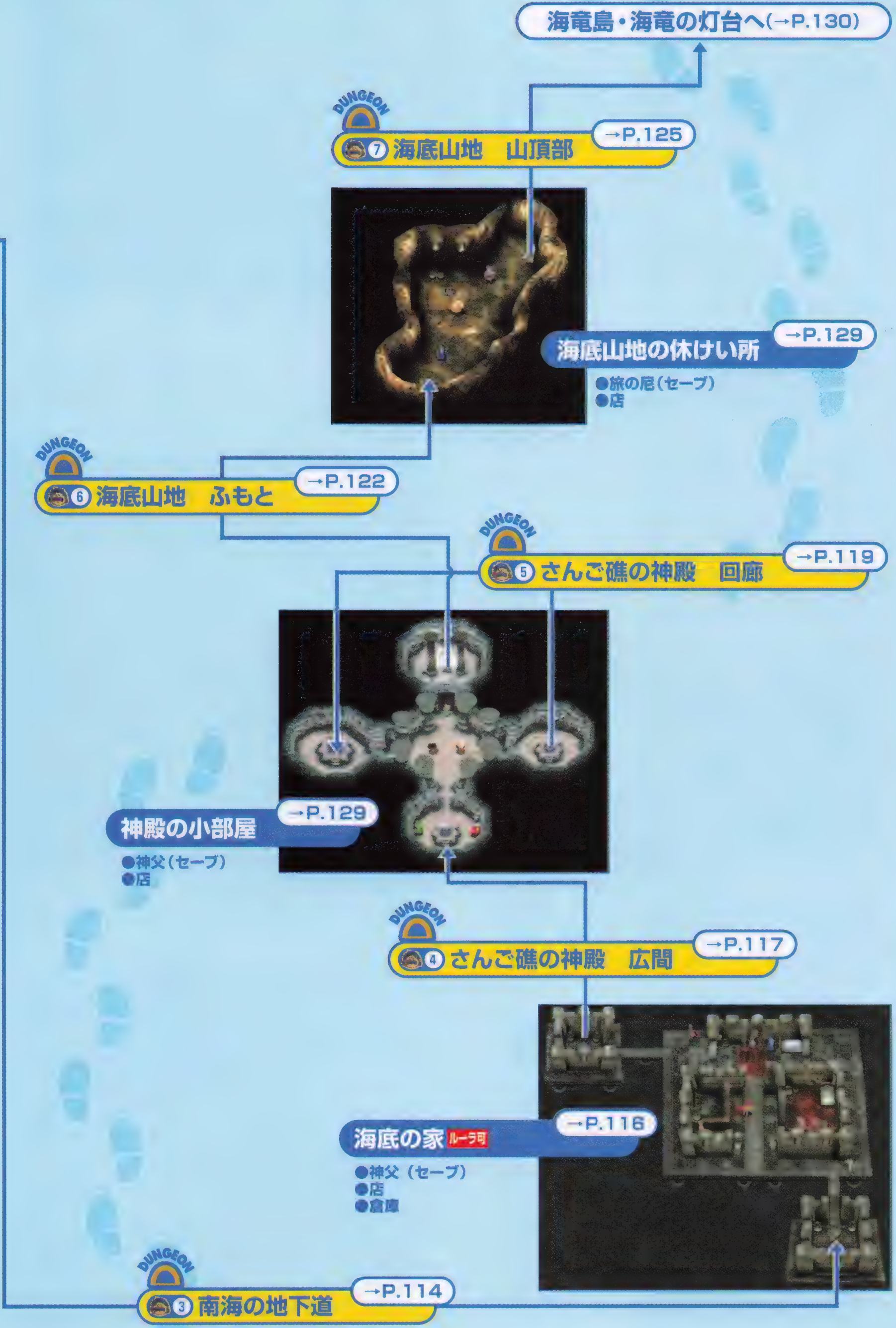
※最初はかならず入ることになる

START



バリナボの村 ルーラ可 →P.108

●シャーマン（セーブ）



海竜島・海竜の灯台へ(→P.130)

⑦ 海底山地　山頂部 →P.125

海底山地の休けい所 →P.129
- ●旅の尼(セーブ)
- ●店

⑥ 海底山地　ふもと →P.122

⑤ さんご礁の神殿　回廊 →P.119

神殿の小部屋 →P.129
- ●神父(セーブ)
- ●店

④ さんご礁の神殿　広間 →P.117

海底の家 ルーラ可 →P.116
- ●神父 (セーブ)
- ●店
- ●倉庫

③ 南海の地下道 →P.114

SPOT GUIDE

バリナボの村

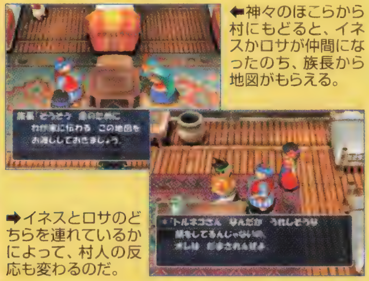
冒険のスタート地点となる、南のさいはてにある村。ここから北へ向かうことで、物語は進んでいく。買い物などはできないが、貴重なアイテムがいくつか拾えるので、タルやツボを見つけたら忘れずに調べておこう。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
可	可	なし	なし	なし	なし

物語を進めるポイント

1. ガムラン族長にあいさつしたあとは村のなかを自由に歩けるが、外へは出られない。村をひととおり見てまわったら、ネネがすすめるとおり、ひと眠りしよう。

2. 村の北にある神々のほこらで族長の言葉にうなずくとイネスを仲間にすることになるが、断ればロサを仲間にできる。ロサとの旅はとても苦労するものの、一緒に北の島までたどり着けば、それなりの見返りが……。

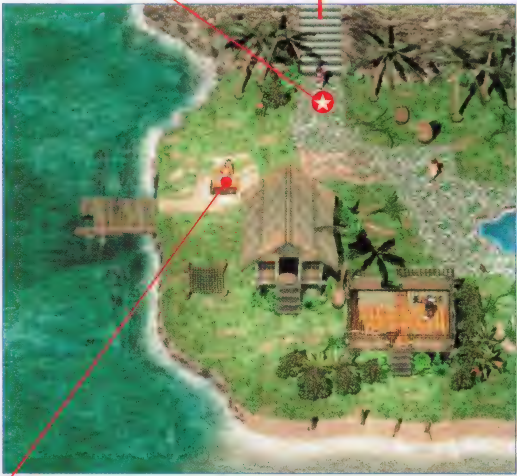


⬅神々のほこらから村にもどると、イネスかロサが仲間になったのち、族長から地図がもらえる。

➡イネスとロサのどちらを連れているかによって、村人の反応も変わるのだ。

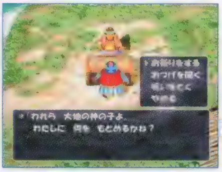
ルーラPOINT

バリナボ島のフィールドマップへ



シャーマン

神父と同じく、「お祈りをする」「おつげを聞く」「呪いをとく」の3つを頼める。村のなかを自由に動けるようになったら、セーブを忘れずに。

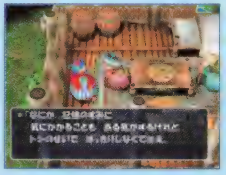


⬅大地の神を信じているためか、のちに登場する神父やシスターとは話しかたが少しちがっている。

物語ここに注目!

おばあさんの謎めいた言葉

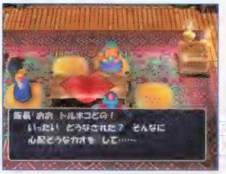
左下の家にいるおばあさんは、嵐について何か引っかかることがあるようだ。そういえば族長も、かつて嵐が村を襲ったという話を……？



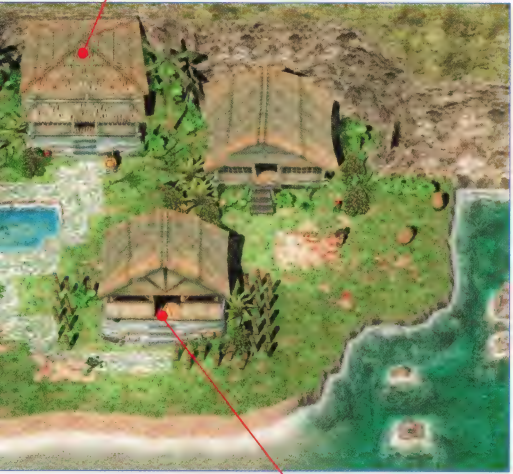
⬅海底山地の休けい所で、記憶を失った男と話したあとなら（→P.129）、さらにくわしい話が族長の口から聞ける。

族長の屋敷

村を治めるガムラン族長と、その孫であるイネスとロサ、そして世話係のおばあさんが住んでいる。族長は物知りで頼りになるので、何度も訪れるといいだろう。ちなみに、2階の壁にかかった地図を調べれば、族長から地図をもらう前でも、この付近の地形と現在地がわかる。

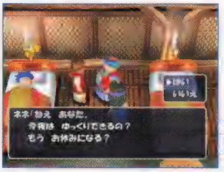

族長「おお トルネコどの！
いったい どうなされた？ そんなに
心配そうなカオを して……

⬅何をしたらいいか迷ったら、この屋敷で族長に話しかけるか、休けい小屋でネネの助言を聞こう。



旅人のための休けい小屋

ここではトルネコの妻のネネが、眠りつづけるポポロを見守っている。ネネはとてもしっかり者なので、困ったときは相談しよう。なお、北の島へ向かうと決めたあと、いざないの洞くつを突破する前にネネに話しかけると、一度だけ大きなパンがもらえる。

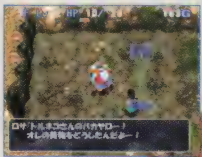

ネネ「ねえ あなた。
今夜は ゆっくりできるの？
もう お休みになる？

⬅いざないの洞くつを突破したあとは、ネネに話しかけると一泊することができ、目覚めたときに大きなパンがもらえる。

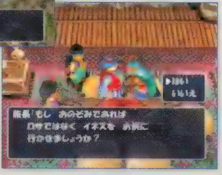
攻略ここが大事!

ロサが手にあまるときは……

旅の仲間にロサを選んだ場合、いざないの洞くつを突破したあとなら、族長に話しかけることで、連れていく仲間をイネスに変更できる。ただし、イネスからロサに変えることはできないので、よく考えてから決めたい。


ロサ「トルネコさんのバカヤロー！
オレの宝物をどうしたんだよー！

⬅ロサは、自分の宝物を10個もトルネコに持たせるうえ、それを手放すと怒るので、一緒に冒険するのは大変。

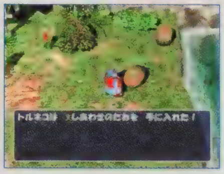

族長「もし おのぞみであれば
ロサではなく イネスを お供に
行かせましょうか？

➡海底山地の休けい所で、記憶を失った男の話を聞いた場合は、族長と会話したのち屋敷に入り直せば仲間をロサからイネスに変更できる。

攻略ここが大事!

貴重な草の使いかた

村で拾えるしあわせのたねとちからのたねは、とても貴重なアイテム。すぐに使えば序盤の冒険がラクになるが、しあわせのたねのほうは、レベルが上がりにくくなる後半のために、しばらく使わずに取っておきたい。海底の家まで行ったら倉庫に預けておくと安心だ。


トルネコは しあわせのたねを 手に入れた！

⬅物語が進むと、しあわせのたねをバリナボの村で入手できなくなるので、忘れずに拾っておこう。

入手できるアイテム

- ●大きなパン
- ●しあわせのたね
- ●ちからのたね
- ●50ゴールド×2

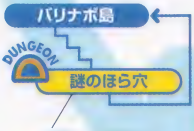
トルネコ編
ダンジョン①

全3F

オススメLV 1

謎のほら穴

かならず最初に探索することになるダンジョン。探索中はアドバイスが表示されるので、ゲームをスムーズに進めていくためにも、ここで不思議のダンジョンの基本ルールを学んでおこう。



※バリナボ島のフィールドマップ上でエンカウントする

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	○	—	—	—	○	—	—	○	—

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法

はじめは強制的に引きこまれる

ゲーム開始直後は、バリナボの村を出て少し歩いたところでかならずエンカウントして、ダンジョン内に強制的に引きこまれてしまう。ただし、一度でも突破すれば、以降はふつうのエンカウントダンジョンとなるのだ。

アドバイス

基本ルールを学習する

アイテムを拾うたびにその使いかたが、フロアを移動するたびにダンジョンの探索のしかたが表示される。それらを読めば、ある程度のルールをマスターできるのだ。また、難易度が低めなので、何度か探索してレベルを上げておくのも手。

アイテム

剣と盾はかならず拾うこと

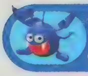
謎のほら穴には、かなり高い確率で銅の剣と木の盾が落ちている。しばらくのあいだ、これ以外の装備は手に入らないので、ぜひともここで入手しておこう。もし入手できなかったら、もう一度ダンジョンに入り直し、両方が拾えるまで探索したほうがいい。

1F Lv 2 HP 15/ 22 0G

銅の剣を装備した。

←謎のほら穴だけは、落ちている剣や盾の修正値がかならずゼロになっている。

モンスター! PICKUP



ドラキー 3F

どこへ動くかわからない

トルネコと隣接するまでは、フラフラと気まぐれに動きまわるのが特徴。戦うのなら、ドラキーとのあいだを1マス空けた状態にして、相手から近づいてくるまで気長に待とう。スライムなどにくらべて攻撃力はやや高めだが、トルネコのレベルが2以上であれば十分戦える相手だ。

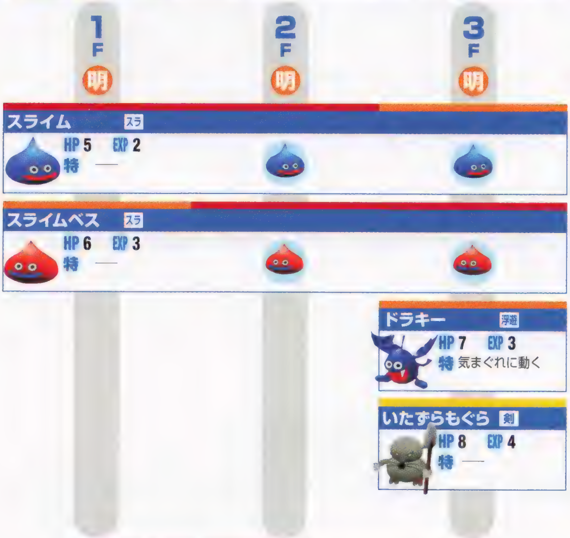
いたずらもぐら 3F

謎のほら穴でもっとも手ごわい

謎のほら穴に出現する敵のなかでは、もっとも強いモンスター。とは言え、特殊能力を持っているわけではなく、使用してくるのは通常攻撃のみ。トルネコのレベルが4以上なら、装備にかかわらず一撃で倒せる程度の強さなので、それほど気にすることはないだろう。

モンスター分布図

謎のほら穴



名前	系統	HP	EXP	特
スライム	スラ	5	2	—
スライムベス	スラ	6	3	—
ドラキー	浮遊	7	3	気まぐれに動く
いたずらもぐら	剣	8	4	—

1～3F

1体ずつ戦うこと

出現するいずれのモンスターもさほど強くないが、複数の敵に囲まれるとそれなりにピンチになるので、かならず1対1で戦うこと。なお、3Fにいたずらもぐらが出現することを考えて、1～2Fでトルネコのレベルを3～4にしておいたほうがいい。

1F Lv 2 HP 17/ 22
0G

←ダメージを受けたら、敵を倒したあとに休憩などでHPを回復させよう。

入手できるアイテム

謎のほら穴

【祝福】なし　【ミミック】なし
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店
剣 [落ちている確率 ★★☆☆☆]			
銅の剣	○	—	—
盾 [落ちている確率 ★★☆☆☆]			
木の盾	○	—	—
草 [落ちている確率 ★★★☆☆]			
火炎草	○	—	—
毒けし草	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—
壺 [落ちている確率 ★★☆☆☆]			
回復の壺	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

謎のほら穴

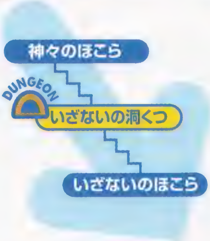
フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～3F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

トルネコ編
ダンジョン②

全6F

オススメLv
4

いざないの洞くつ



眠りつづけるポポロを救うため、トルネコはこのダンジョンから北の大地を目指して旅をすることになる。特殊能力を持つモンスターもまだ少なく、それほど探索に苦労することはないだろう。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	—	—	○	○	—	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法

イネスかロサを仲間にする必要がある

一度、神々のほこらへ行って族長と話し、その翌日にバリナボの村でイネスかロサを仲間にしてから、ふたたび神々のほこらへと向かおう。すると、ほこらの地下から、いざないの洞くつへ入ることができるのだ。

アドバイス

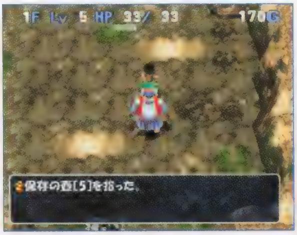
装備を整えるには

いざないの洞くつでは、剣や盾が手に入らないようになっている。途中で倒れたりして剣や盾をなくしてしまった場合は、いったん謎のほら穴へもどり、銅の剣と木の盾を手に入れてからふたたび探索するといいだろう。

アイテム

持てるアイテム数を保存の壺で増やす

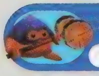
このダンジョンで初登場となる保存の壺は、ほかのアイテムを入れておける便利なもの。手に入れれば持てるアイテム数が増えるので、できるだけたくさん拾っておきたい。また、同じく初登場のホイミの杖も、仲間キャラクターのHPを回復させる手段として重宝する。


1F Lv 5 HP 33/ 33 170G

保存の壺[5]を拾った。

⬅持てるアイテム数が制限されるロサとの冒険では、保存の壺がダンジョン攻略のカギとなる。

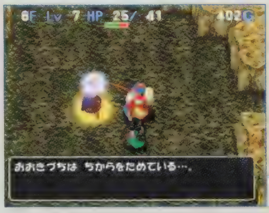
モンスター！PICKUP



おおきづち 4～6F

ちからをためて痛恨の一撃を放つ

ときおり、きづちを振りかぶってちからため状態になる。この状態から出す攻撃はかならず痛恨の一撃になるので、おおきづちがちからため状態になったら1マスうしろ（または斜めうしろ）へ離れよう。すると、ちからため状態が解除され、痛恨の一撃を受けずにすむのだ。

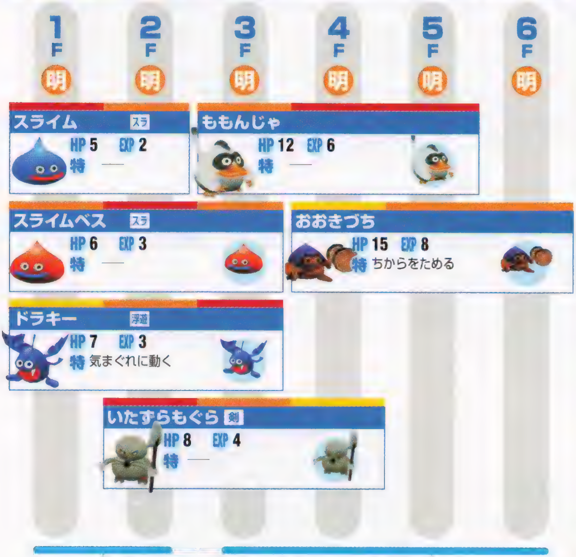

6F Lv 7 HP 25/ 41 402G

おおきづちは ちからをためている…。

⬅仲間が隣接している場合は、左記の方法を使っても仲間が痛恨の一撃を受けてしまうので、ふつうに戦うこと。

モンスター分布図

いざないの洞くつ



スライム スラ
HP 5 EXP 2
特 —

ももんじゃ
HP 12 EXP 6
特 —

スライムベス スラ
HP 6 EXP 3
特 —

おおきづち
HP 15 EXP 8
特 ちからをためる

ドラキー 浮遊
HP 7 EXP 3
特 気まぐれに動く

いたずらもぐら 剣
HP 8 EXP 4
特 —

1～2F

まずは様子見

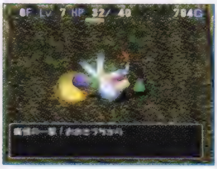
出現するモンスターは、謎のほら穴にいたものばかり。わりとラクに探索できるはずなので、ここで仲間キャラクターの行動の特徴などを確認しておきたい。

⬆イネスはトルネコから離れず行動するが、ロサは敵を見つけると勝手に行動する。

3～6F

新モンスターの登場

ももんじゃとおおきづちという新顔が登場。これまでのモンスターとくらべてHPなどがやや高いとはいえ、トルネコのレベルを5くらいに上げていれば十分戦えるはずだ。



⬆トルネコのHPはつねに、おおきづちの痛恨の一撃に耐えきれるくらいに保っておくこと。

入手できるアイテム

いざないの洞くつ

【祝福】なし　【ミミック】なし
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店
食料 落ちている確率 ★☆☆☆☆			
パン	○	—	—
草 落ちている確率 ★★☆☆☆			
火炎草	○	—	—
かなしばりのたね	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—
杖 落ちている確率 ★★☆☆☆			
ホイミの杖	○	—	—
壺 落ちている確率 ★★☆☆☆			
回復の壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—
その他 落ちている確率 ★★★★☆			
ゴールド	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

いざないの洞くつ

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～6F	×	×	×	×	×	×	×	×	△	×	×	△	×	×	△	×	△	×	×	×

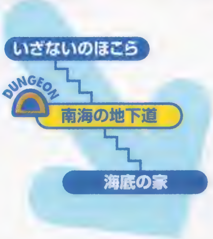
トルネコ編ダンジョン③

全7F

オススメLV 7

南海の地下道

ワナが設置されるようになるなど、これまでほど簡単には突破できなくなっている。この先にある海底の家では、倉庫にアイテムが保管できるので、なるべく多くのアイテムを拾いながら進んでいこう。



ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし

アイテム名の識別状況

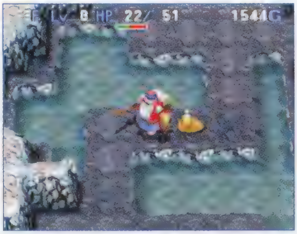
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	—	—	—	○	○	○	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

アドバイス

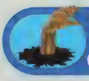
水路付近での動きかたに注意

南海の地下道からは、特定のフロアに水路が出現するようになる。内側が水路になっている曲がり角は、斜め移動や斜め攻撃ができることを覚えておこう。なお、水路に落ちたアイテムは、水がれの巻物やひきよせの杖などを持っているときでなければ拾えないので注意。



⬅こうした状況では、斜め移動しないと、つぎのターンにモンスターに攻撃されてしまう。

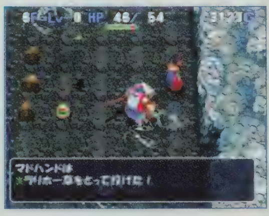
モンスター！PICKUP



マドハンド 4〜7F

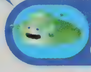
多種多様な特殊能力を持つ

トルネコが隣接すると、特定の確率でつかんで移動できなくさせるうえ、アイテムを盗んで近くの床に投げつけることがある。基本的に、こちらからは近づかないほうが無難だ。また、飛び道具、草、巻物、杖で攻撃をしようとしても、地面にもぐってかわされてしまうので、安全に倒すには仲間に攻撃してもらうのが一番いい。



マドハンドは

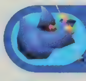
⬅床に落ちているアイテムをトルネコに向かって投げてくる特殊能力も持つ。



バブルスライム 4〜7F

ちからを下げる毒に注意

バブルスライムの通常攻撃を受けると、ときおり毒によってちからが下がる（イネスやロサの場合は、攻撃力が下がる）。下がったちからや攻撃力は、毒けし草またはイネスのキアリーで回復できるが（攻撃力はフロア移動でも回復可能）、できれば攻撃を受ける前に遠距離攻撃で倒してしまいたい。



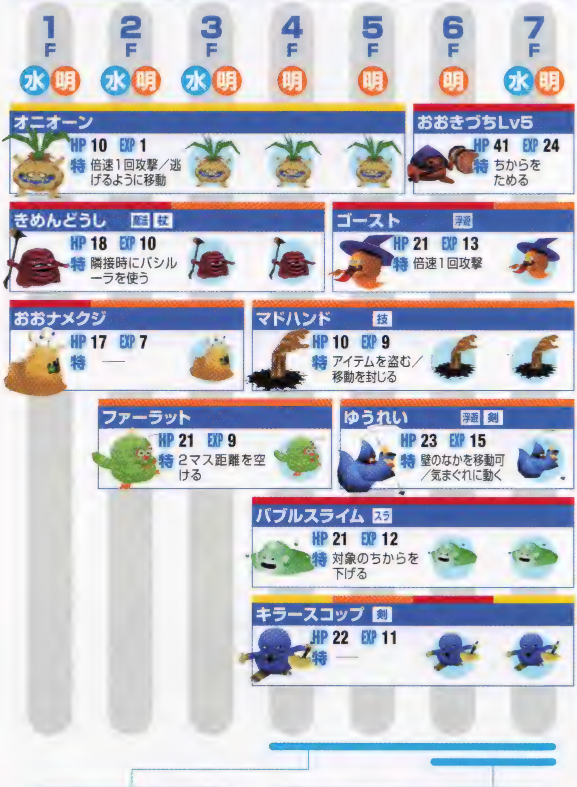
ゆうれい 5〜7F

壁のなかを移動してくる

壁のなかも自由に移動できるのが大きな特徴。ゆうれいが壁のなかにいる場合、しにがみの指輪でも装備していないかぎり攻撃を当てることはできないので、一方的にゆうれいからの攻撃を受けてしまう恐れがある。通路で出会ったら、部屋へ誘い出してから戦おう。

モンスター分布図

南海の地下道



オニオーン
HP 10 EXP 1
特 倍速1回攻撃／逃げるように移動

おおきづちLv5
HP 41 EXP 24
特 ちからをためる

きめんどうし 魔 杖
HP 18 EXP 10
特 隣接時にバシルーラを使う

ゴースト 浮遊
HP 21 EXP 13
特 倍速1回攻撃

おおナメクジ
HP 17 EXP 7
特 —

マドハンド 技
HP 10 EXP 9
特 アイテムを盗む／移動を封じる

ファーラット
HP 21 EXP 9
特 2マス距離を空ける

ゆうれい 浮遊 剣
HP 23 EXP 15
特 壁のなかを移動可／気まぐれに動く

バブルスライム スラ
HP 21 EXP 12
特 対象のちからを下げる

キラースコップ 剣
HP 22 EXP 11
特 —

4～7F
ロサの宝物を守れ

ロサは、トルネコがマドハンドに宝物を盗まれた場合でも、怒ってトルネコを攻撃してくる。仲間がロサのときは、絶対にトルネコ自身がマドハンドに隣接しないように気をつけよう。

6～7F
レベルが高いモンスター

ふつうよりも身体が大きいおおきづちが出現する。じつは、これはレベルが5に上がっているおおきづちで、いざないの洞くつに出現したものよりも圧倒的に強い。たかがおおきづちと油断していると、思わぬ痛手を受けるので注意すること。

入手できるアイテム

南海の地下道

【祝福】なし　【ミミック】なし
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店
剣 落ちている確率 ★			
銅の剣	○	—	—
食料 落ちている確率 ★			
パン	○	—	—

モンスター固有所持アイテム
- パン（オニオーン）

名前	落	壁	店
草 落ちている確率 ★★★			
火炎草	○	—	—
すばやさのたね	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
鉄化のたね	○	—	—
毒けし草	○	—	—
まどわし草	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
巻物 落ちている確率 ★			
リレミトの巻物	○	—	—
杖 落ちている確率 ★★			
いかずちの杖	○	—	—
ホイミの杖	○	—	—

モンスター固有所持アイテム
- バシルーラの杖（きめんどうし）

名前	落	壁	店
壺 落ちている確率 ★★			
回復の壺	○	—	—
火薬壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—
その他 落ちている確率 ★★★★			
ゴールド	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

南海の地下道

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～3F	×	×	×	×	×	×	×	×	△	×	×	△	×	△	△	×	△	×	×	×
4～7F	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	○	×	○	×	×	×

SPOT GUIDE

海底の家

深い海の底にある、薄闇に閉ざされた家。家と言ってもさまざまな施設がそろい、ほとんど町と変わらない。店と倉庫が初登場するので、利用のしかたを覚えよう。なお、ここを過ぎるとしばらく、ルーラ可能な場所が増えない。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
可	可	あり	あり	なし	なし（※1）

※1……ポポロ編では「あり」

入手できるアイテム

- ちいさなメダル

教会／宿屋

神父のもとでは「お祈りをする」「おつげを聞く」「呪いをとく」が選択可能。シスターに話しかけると一泊でき、起きるとパンが手に入る。

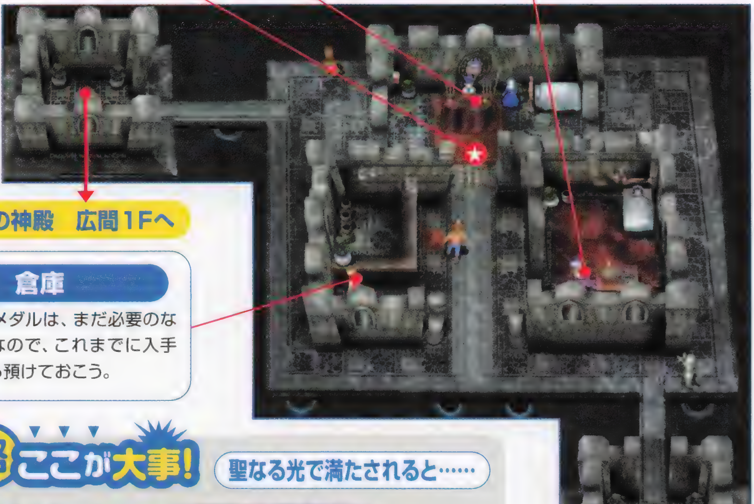
よろず屋

オススメは、水のなかの敵にもダメージを与えられるオーシャンロッド。ロサを仲間にしているなら、アイテムをできるだけ多く持てるように、保存の壺を買っておきたい。

●商品リスト

オーシャンロッド	2800G
青銅の盾＋1	1200G
大きなパン	200G
火炎草	100G
いかずちの杖[5]	800G
ホイミの杖[5]	500G
保存の壺[5]	1500G
回復の壺[5]	1000G
リレミトの巻物	100G

ルーラPOINT



さんご礁の神殿　広間1Fへ

南海の地下道7Fへ

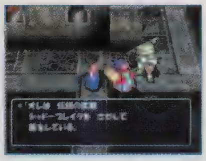
倉庫

ちいさなメダルは、まだ必要のないアイテムなので、これまでに入手しているなら預けておこう。

攻略ここが大事！

聖なる光で満たされると……

海竜の灯台に聖火が灯ると（→P.132）、それまで寝ていたおばあさんが20000Gでシャドーブレイクを売ってくれるようになる。と同時に、よろず屋は営業しなくなってしまうのだ。



←謎の剣士は、お目当てのシャドーブレイクが買えるようになると、ここからいなくなる。

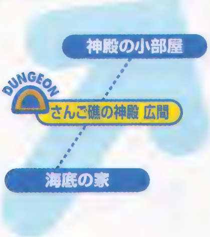
トルネコ編 ダンジョン④

全5F

オススメLV 9

さんご礁の神殿 広間

その名にふさわしく、ダンジョンのなかは水系モンスターであふれかえっている。モンスターの行動も多彩になってきており、それなりの準備をしてから入らないと苦戦することになるだろう。



ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	あり	なし	なし

アイテム名の識別状況

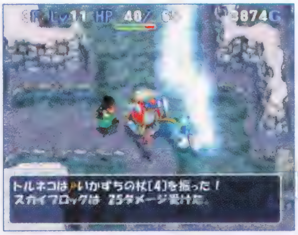
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	○	○	—	—	—	○	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

アイテム

水系のモンスターに効果的な剣

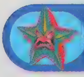
ここには水系モンスターが多く出現するので、対策としてオーシャンロッドを持って入りたい。この剣を装備すれば、水系モンスターへのダメージが大きくなるうえ、水のなかにいる敵モンスターにも通常攻撃を仕掛けることができるのだ。ちなみに、水路の上にいる浮遊系モンスターには、オーシャンロッド以外の剣を装備していても通常攻撃を当てられるので覚えておこう。



トルネコはいかずちの杖[4]を振った！
スカイフロッグは 25ダメージ受けた。

←飛び道具や杖など、通常攻撃以外なら水のなかにいる敵も攻撃できる。

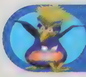
モンスター！PICKUP



おばけヒトデ 1～4F

不思議な踊りの効果は4種類

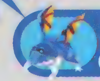
不思議な踊りによって、こちらのちから、満腹度、攻撃力、防御力のいずれかを下げてくる。ちからや満腹度は自然回復しないが、攻撃力や防御力はフロアを移動すれば回復が可能だ。



タップペンギー 4～5F

特殊能力を使われる前に倒せ

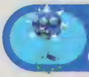
メダパニを唱えてこちらを混乱状態にさせるうえ、仲間を呼ぶ能力も持つため、うかつに相手をすると大変なことになってしまう。通常攻撃で戦ってもいいが、少しでも危険を感じたら、アイテムを使って早々に切り抜けること。



スカイフロッグ 2～5F

曲がり角でも攻撃可能

曲がり角などで、内側の壁の角を越えて攻撃してくる。スカイフロッグに隣接したまま逃げているときは、曲がり角を曲がらないほうがいい。



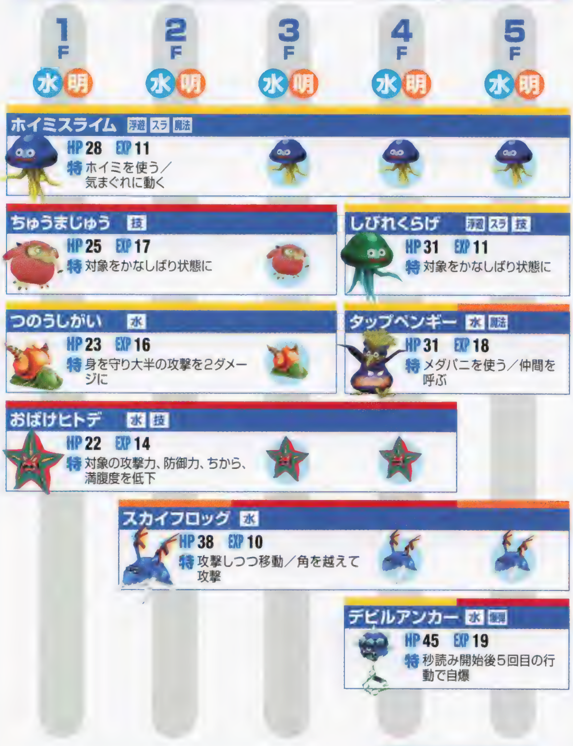
デビルアンカー 4～5F

トルネコを巻きこもうと自爆する

トルネコを発見すると一定の確率で自爆予告状態になり、その後、5回目の行動時に自爆する。また、何らかの爆発に巻きこまれた場合は、即座に誘爆する。基本的にこの爆発でトルネコや仲間のHPは1に（1のときはゼロに）なってしまうので、複数の敵に囲まれたときは優先的に倒したい。

モンスター分布図

さんご礁の神殿　広間

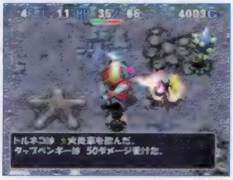


名前	種別	HP	EXP	特
ホイミスライム	浮遊 スラ 魔法	28	11	ホイミを使う／気まぐれに動く
ちゅうまじゅう	技	25	17	対象をかなしばり状態に
しびれくらげ	浮遊 スラ 技	31	11	対象をかなしばり状態に
つのうしがい	水	23	16	身を守り大半の攻撃を2ダメージに
タップペンギー	水 魔法	31	18	メダパニを使う／仲間を呼ぶ
おばけヒトデ	水 技	22	14	対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下
スカイフロッグ	水	38	10	攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃
デビルアンカー	水 爆弾	45	19	秒読み開始後5回目の行動で自爆

4～5F

混乱状態＋自爆に注意

デビルアンカーが自爆予告状態になっても、たいていは爆発前に倒せるので問題ないが、タップペンギーと同時に戦っている場合は要注意。トルネコが混乱状態にされて、デビルアンカーを倒し切れず、爆発に巻きこまれる可能性が高いからだ。



←デビルアンカーとタップペンギーに同時に出会ってしまったら、火炎草などでどちらかを早めに倒したい。

入手できるアイテム

さんご礁の神殿　広間

【祝福】なし　【ミミック】なし
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店
剣［落ちている確率 ★★］			
鉄の斧	○	—	—
銅の剣	○	—	—
盾［落ちている確率 ★★］			
青銅の盾	○	—	—
指輪［落ちている確率 ★］			
きれいな指輪	○	—	—
ちからの指輪	○	—	—
巻物［落ちている確率 ★★］			
炎上の巻物	○	—	—
時限爆弾の巻物	○	—	—
バイキルトの巻物	○	—	—
水がれの巻物	○	—	—
リレミトの巻物	○	—	—
ルカナンの巻物	○	—	—
杖［落ちている確率 ★★］			
トンネルの杖	○	—	—
場所替えの杖	○	—	—
ふきとばしの杖	○	—	—
ホイミの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
壺［落ちている確率 ★★］			
回復の壺	○	—	—
火薬壺	○	—	—
倉庫の壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—
その他［落ちている確率 ★★★］			
ゴールド	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

さんご礁の神殿　広間

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～5F	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	○	×	×	×	×	×

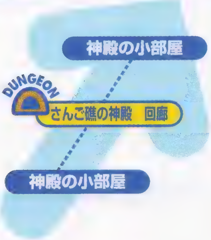
トルネコ編
ダンジョン⑤

全9F

オススメLV 11

さんご礁の神殿 回廊

ここを突破すれば、神殿の小部屋の正面にある扉が開き、海底山地　ふもとへつづく道が開かれる。アイテムを使って切り抜けることが難しいダンジョンなので、これまで以上に慎重に進んでいこう。



ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	あり	なし	なし

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壷	その他
○	○	○	—	○	—	○	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

アイテム

ほとんどのアイテムは役に立たない

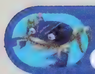
杖や巻物などが効かないモンスターが多く、戦いは通常攻撃が主体となるので、できればオーシャンロッドか鉄の斧を持って入ろう。また、火炎草とすばやさのたねは、このダンジョンでも十分役に立つので持って行くといい。

アドバイス

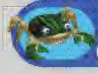
暗い通路は気をつけて進もう

このダンジョン以降、通路を通っているときにまわりが暗くなり、自分の周囲1～2マスしか見えなくなることがある。そのような通路では、モンスターとハチ合わせにならないように、周囲を確認しながら1マスずつ進んだほうがいい。

モンスター！PICKUP

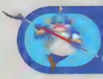


ガニラス 1～5F
アイテムなどの効果を2ダメージに変換



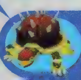
じごくのハサミ 6～9F
能力値はガニラスより少し高い

どちらのモンスターも、飛び道具、草、巻物、杖などの効果を、2ダメージに変えてしまう（火炎草を飲んで吐いた炎なら、50ダメージを与えられる）。ガニラスやじごくのハサミに囲まれたら、すばやさのたねや火炎草などを使うことで対処しよう。



グレイトマーマン 6～9F
魔法の効果を完全無効化

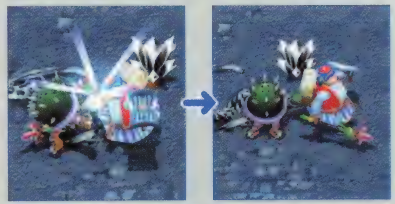
杖や巻物などの魔法の効果を無効化する能力を持つため、通常攻撃、飛び道具、草で戦うしかない。また、この敵が使うなぎ払い攻撃を受けると、HPが20減るうえ、数個のアイテムを落としてしまう。できるだけ仲間に戦ってもらおう。



アイアンタートル 3～5F
特殊攻撃は効かないが足が遅い

ランドアーマー 6～9F
アイアンタートルより防御力が高め

ガニラスと同様、飛び道具や草などの効果を2ダメージに変える。ただし、アイアンタートルもランドアーマーも最初から鈍足状態なので、仲間と協力すれば簡単に倒すことが可能だ。

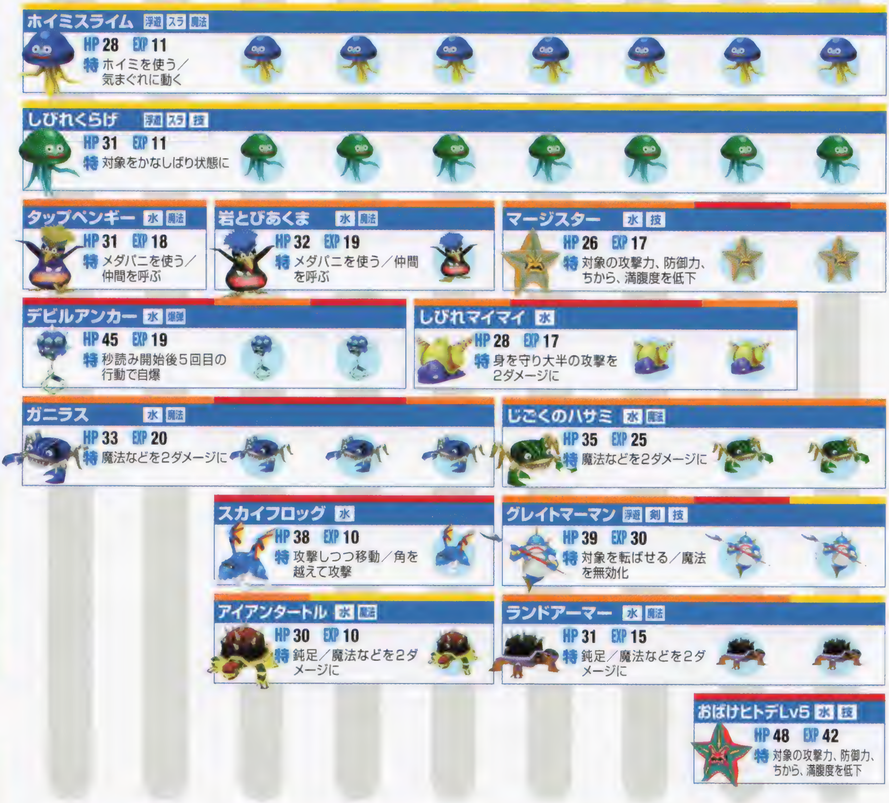


↑近くに仲間がいないときは、「攻撃しては1マス下がる」という戦法をくり返せばいい。

モンスター分布図

さんご礁の神殿　回廊

1F 水　2F 水　3F 水　4F 水　5F 水　6F 水　7F 水　8F 水　9F 水



ホイミスライム 浮遊 スラ 魔法
HP 28　EXP 11
特 ホイミを使う／気まぐれに動く

しびれくらげ 浮遊 スラ 技
HP 31　EXP 11
特 対象をかなしばり状態に

タップペンギー 水 魔法
HP 31　EXP 18
特 メダパニを使う／仲間を呼ぶ

岩とびあくま 水 魔法
HP 32　EXP 19
特 メダパニを使う／仲間を呼ぶ

マージスター 水 技
HP 26　EXP 17
特 対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下

デビルアンカー 水 爆弾
HP 45　EXP 19
特 秒読み開始後5回目の行動で自爆

しびれマイマイ 水
HP 28　EXP 17
特 身を守り大半の攻撃を2ダメージに

ガニラス 水 魔法
HP 33　EXP 20
特 魔法などを2ダメージに

じごくのハサミ 水 魔法
HP 35　EXP 25
特 魔法などを2ダメージに

スカイフロッグ 水
HP 38　EXP 10
特 攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃

グレイトマーマン 浮遊 剣 技
HP 39　EXP 30
特 対象を転ばせる／魔法を無効化

アイアンタートル 水 魔法
HP 30　EXP 10
特 鈍足／魔法などを2ダメージに

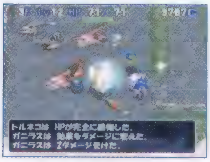
ランドアーマー 水 魔法
HP 31　EXP 15
特 鈍足／魔法などを2ダメージに

おばけヒトデLv5 水 技
HP 48　EXP 42
特 対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下

1～9F

ホイミスライムはあとまわし？

ホイミスライムは、周囲にいるキャラクターのHPをホイミで回復させてしまうため、本来なら優先して倒したい敵だ。ただし、特殊攻撃が効かないモンスターと同時に現れた場合は別。それらのモンスターにはホイミも効かないので、ホイミスライムを倒すのはあとまわしにしてかまわない。



トルネコは HPが完全に回復した。
ガニラスは 効果をダメージに変えた。
ガニラスは 2ダメージ受けた。

⬅ホイミスライムは敵にも味方にもホイミを唱えるため、倒さないでおくとトルネコのHPを回復させてくれることもある。

6～9F

水辺で転ばないように

水路のそばでグレイトマーマンと戦うのは、できるだけ避けたい。グレイトマーマンのなぎ払い攻撃によってアイテムが水路に落ちてしまうと、水がれの巻物などを使わなければ回収できないからだ。とくに、回収手段がないときにロサの宝物を水路に落とした場合、ダンジョンを突破することはほぼ不可能となる。グレイトマーマンと戦うなら、仲間にまかせるか、近くに水路がない場所まで誘い出してから攻撃しよう。

入手できるアイテム

【祝福】なし　【ミミック】なし
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

さんご礁の神殿　回廊

剣 落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
ウィンドスピアー	○	—	—
オーシャンロッド	○	—	—
鉄の斧	○	—	—

盾 落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
こうらの盾	○	—	—
青銅の盾	○	—	—

指輪 落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
きれいな指輪	○	—	—
ちからの指輪	○	—	—

食料 落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
パン	○	—	—

巻物 落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
炎上の巻物	○	—	—
かなしばりの巻物	○	—	—
ザオラルの巻物	○	—	—
スカラの巻物	○	—	—
パワーアップの巻物	○	—	—
氷結の巻物	○	—	—
まものしばりの巻物	○	—	—
水がれの巻物	○	—	—
リレミトの巻物	○	—	—

杖 落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
とびつきの杖	○	—	—
場所替えの杖	○	—	—
ふきとばしの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
ラリホーの杖	○	—	—

壺 落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
回復の壺	○	—	—
火薬壺	○	—	—
倉庫の壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—

その他 落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
ゴールド	○	○	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

さんご礁の神殿　回廊

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～9F	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	○	×	×	×	×	×

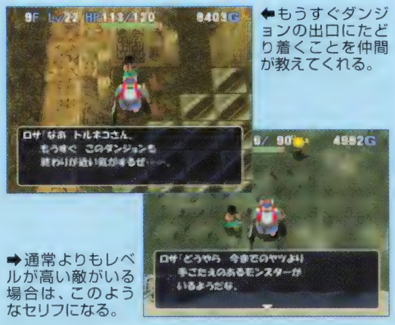
ワンポイントアドバイス 21

ONEPOINT ADVICE

ダンジョンの出口が近くなると仲間が教えてくれる

大半のダンジョンでは、イネスやロサを連れていると、最深階の1階手前(さんご礁の神殿　回廊の場合なら8F)にたどり着いたときに、彼らがトルネコにそのことを教えてくれる。セリフは2種類ずつあり、一方はダンジョンの出口が近いことを告げるだけのものだが、もう一方は、通常より強いモンスターがそのフロア以降で出現しそうだという注意を含んでいるのだ。

強いモンスターとは、最初からレベルが1よりも高く、見た目も大きくなっているもののこと。Lv1のときとくらべて、基本的にどの能力値も高くなっているので、戦う場合は気をつけたい。



ロサ「なあ トルネコさん。
もうすぐ このダンジョンも
終わりが近い気がするぜ……。

ロサ「どうやら 今までのヤツより
手ごたえのあるモンスターが
いるようだぜ。

←もうすぐダンジョンの出口にたどり着くことを仲間が教えてくれる。

➡通常よりもレベルが高い敵がいる場合は、このようなセリフになる。

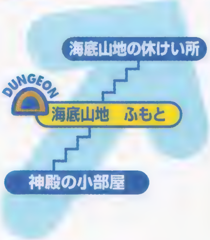
トルネコ編 ダンジョン⑥

全10F

オススメLV 13

海底山地 ふもと

海竜島への道のりのなかで一番の難所。自爆によってトルネコたちのHPを大幅に減らすばくだん岩への対応策を用意しておかないと、ダンジョンを突破するのは容易ではないだろう。



ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	あり	なし	なし

アイテム名の識別状況

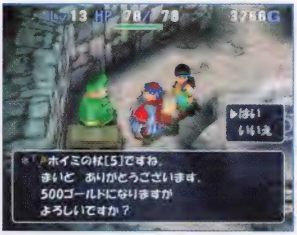
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	○	—	○	○	—	○	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

アイテム

回復用のアイテムを多めに持つこと

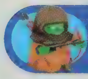
ばくだん岩の自爆に巻きこまれると、トルネコたちのHPは1になってしまう。出会ったばくだん岩すべてを自爆させずに倒していくことは難しいので、トルネコ用に回復の壺、仲間キャラクター用にホイミの杖と、回復手段となるアイテムを忘れず持ちこみたい。



＊「♪ホイミの杖[5]ですね。
まいど　ありがとうございます。
500ゴールドになりますが
よろしいですか？

⬅回復の壺もホイミの杖も、神殿の小部屋で売っている。

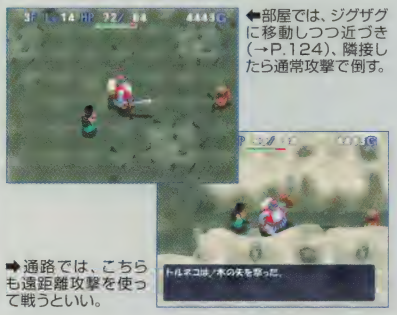
モンスター！PICKUP



リリパット　1〜4F

矢を使った遠距離攻撃がやっかい

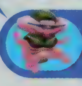
直線上にいる相手に対して、遠距離から木の矢を撃ってくることがある。出会った場所に応じて、下の写真の要領で対処していこう。



トルネコは,木の矢を撃った。

⬅部屋では、ジグザグに移動しつつ近づき（→P.124）、隣接したら通常攻撃で倒す。

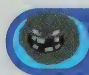
➡通路では、こちらも遠距離攻撃を使って戦うといい。



テンツク　5〜8F

仲間が踊らされると危険

この敵が使う「さそう踊り」によって踊り状態になったトルネコは、移動する、草を飲む、巻物を読むといった行動しかできなくなる。踊り状態になったら、解除されるまで逃げつづけよう。なお、イネスやロサが踊り状態になった場合、トルネコを攻撃してくる可能性があるので離れておくこと。



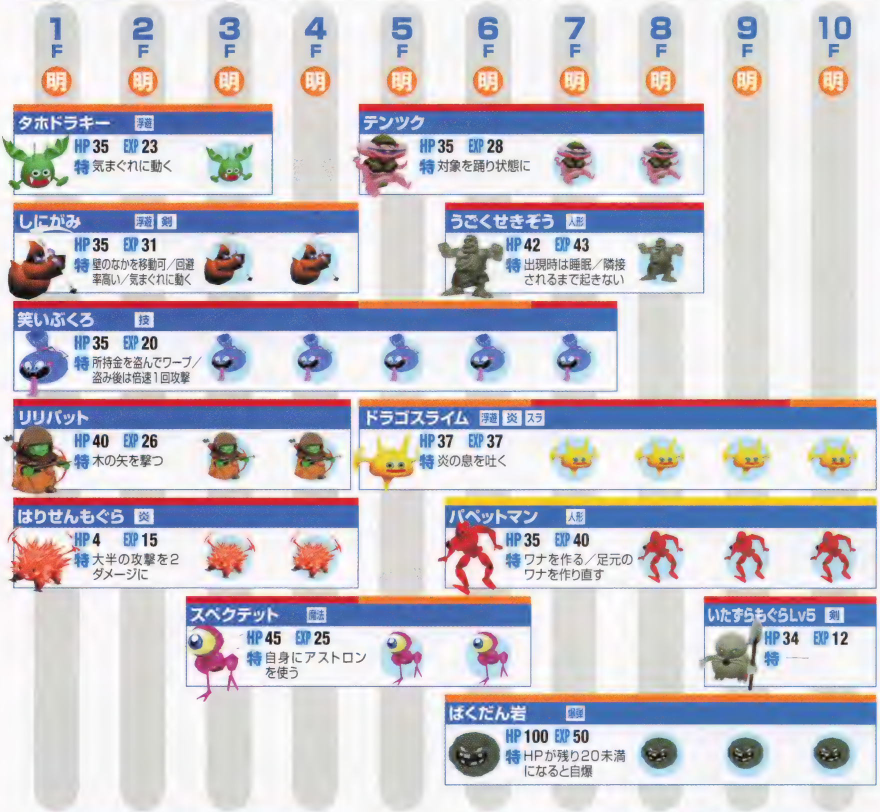
ばくだん岩　6〜10F

まわりを巻きこんで自爆

残りHPが1〜19になると自爆する。自爆させずに倒すには、装備を変えたり、アイテムを使ったりして、与えるダメージ量を調整していかなければならない。それが面倒ならば、遠くから遠距離攻撃を当てていくか、自爆に巻きこまれてもかまわないと割り切って通常攻撃で戦おう。

モンスター分布図

海底山地　ふもと



タホドラキー 浮遊
HP 35　EXP 23
特 気まぐれに動く

テンツク
HP 35　EXP 28
特 対象を踊り状態に

しにがみ 浮遊 剣
HP 35　EXP 31
特 壁のなかを移動可／回避率高い／気まぐれに動く

うごくせきぞう 人形
HP 42　EXP 43
特 出現時は睡眠／隣接されるまで起きない

笑いぶくろ 技
HP 35　EXP 20
特 所持金を盗んでワープ／盗み後は倍速1回攻撃

リリパット
HP 40　EXP 26
特 木の矢を撃つ

ドラゴスライム 浮遊 炎 スラ
HP 37　EXP 37
特 炎の息を吐く

はりせんもぐら 炎
HP 4　EXP 15
特 大半の攻撃を2ダメージに

パペットマン 人形
HP 35　EXP 40
特 ワナを作る／足元のワナを作り直す

スペクテット 魔法
HP 45　EXP 25
特 自身にアストロンを使う

いたずらもぐらLv5 剣
HP 34　EXP 12
特 ――

ばくだん岩 爆弾
HP 100　EXP 50
特 HPが残り20未満になると自爆

1～4F

序盤でレベルかせぎ

出現するモンスターは、どれもたいして強くない。注意すべき敵をしいてあげるなら、リリパットとしにがみくらいだ。戦いがキツくなる5F以降に進む前に、ここである程度レベルを上げておくといいだろう。

3F Lv14 HP 74/ 84 4659G

笑いぶくろは 様子を見ている…。

⬆笑いぶくろにいたっては、攻撃自体を行なわない。

6～10F

ジャマなワナを消すには

ただでさえサビや地雷といった危険なワナが多いダンジョンだが、これらのフロアではさらにパペットマンによってワナを作られてしまうことがある。階段の周囲に作られたものなど、どうしても消したいワナがあれば、ワナけしの巻物を読んだり、1マス空けた位置から魔法の石などを投げよう。

8F Lv16 HP 51/ 92 6675G

トルネコは 魔法の石を投げた。

⬅放物線投げになる飛び道具を当てれば、ワナを消すことができるのだ。

入手できるアイテム

【祝福】なし　【呪い】なし　【ミミック】なし　【ひとくいばこ】なし

海底山地　ふもと

名前	落	壁	店
剣 落ちている確率 ★★☆☆☆			
つるはし	○	—	—
鉄の斧	○	—	—
鋼鉄の剣	○	—	—
盾 落ちている確率 ★★☆☆☆			
こうらの盾	○	—	—
ラウンドシールド	○	—	—
矢 落ちている確率 ★☆☆☆☆			
木の矢	○	—	—

モンスター固有所持アイテム
・木の矢（リリパット）

名前	落	壁	店
石 落ちている確率 ★☆☆☆☆			
魔法の石	○	—	—
食料 落ちている確率 ★☆☆☆☆			
パン	○	—	—

名前	落	壁	店
巻物 落ちている確率 ★★☆☆☆			
炎上の巻物	○	—	—
かなしばりの巻物	○	—	—
ザオラルの巻物	○	—	—
すてみの巻物	○	—	—
砂柱の巻物	○	—	—
聖域の巻物	○	—	—
パワーアップの巻物	○	—	—
氷結の巻物	○	—	—
リレミトの巻物	○	—	—
ルカナンの巻物	○	—	—
ワナけしの巻物	○	—	—
杖 落ちている確率 ★☆☆☆☆			
砂柱の杖	○	—	—
とびつきの杖	○	—	—
トンネルの杖	○	—	—
場所替えの杖	○	—	—
火柱の杖	○	—	—

名前	落	壁	店
ふきとばしの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
ラリホーの杖	○	—	—
壺 落ちている確率 ★★☆☆☆			
回復の壺	○	—	—
火薬壺	○	—	—
倉庫の壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—
その他 落ちている確率 ★★★☆☆			
ゴールド	○	○	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

海底山地　ふもと

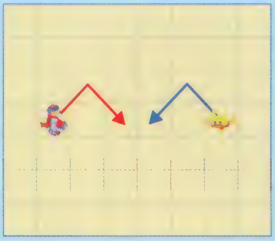
フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～10F	○	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×

ワンポイントアドバイス 22

ONEPOINT ADVICE

遠距離攻撃を仕掛けてくるモンスターへの近づきかた

モンスターがこちらへ近づいてくるときには、操作キャラクターと直線上に並ぼうとすることが多い。この習性を覚えておくと、矢を撃ってくるリリパットや、炎の息を吐くドラゴスライムといった、遠距離攻撃を持っているモンスターと戦うときに役立つ。敵のほうへまっすぐ近づくのではなく、直線上に並ばないように上下のマスへジグザグに移動していけば、敵も同じように上下に移動するため、攻撃を受けることなく近づけるのだ。



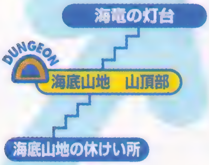
⬅操作キャラクターが赤の矢印のように動くと、敵は攻撃を行なわず青の矢印のように動きながら近づいてくる。

トルネコ編
ダンジョン⑦

全5F

オススメLV 17

海底山地 山頂部



海竜の灯台へとつづいているダンジョン。フロア数が少ないうえ、モンスターのなかにはこちらから接触しないかぎり眠りつづけるものもいるので、突破するのはそれほど難しくない。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	あり	なし	なし

アイテム名の識別状況

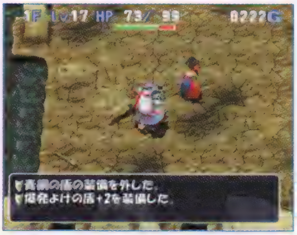
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	○	—	○	○	—	○	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

アイテム

地雷への対策として

このダンジョンでは爆発よけの盾が落ちていることがある。この盾は、海底山地　山頂部で拾える盾のなかでは防御力がもっとも低いが、装備していれば爆風によるダメージを軽減することが可能。地雷の設置されている確率が高いダンジョンなので、モンスターとあまり戦わずに進むつもりなら、装備するのもいいだろう。


青銅の盾の装備を外した。
爆発よけの盾+2を装備した。

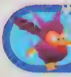
←+1～+2の修正値が付いていれば、爆発よけの盾は、戦うさいにも十分役に立つ。

モンスター！PICKUP

スモールグール　1～5F

攻撃を受けると分裂

何らかのダメージを受けたときに、一定の確率で分裂して、1体増える。スモールグールが分裂したときのことを考えて、敵に囲まれる心配がない、通路のような場所で攻撃を仕掛けよう。



ベビーサタン　1～5F

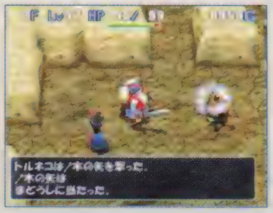
アイテムを盗み去る

トルネコの所持アイテムを盗んだ直後にワープして、そのアイテムをフロアのどこかに置いてくる。すべての部屋を探索すれば盗まれたアイテムを回収することはできるが、アイテムはワナの近くに置かれるケースが多いので、そばにある地雷を踏んでアイテムを消滅させないように注意すること。

まどうし　1～5F

ラリホーがやっかいな相手

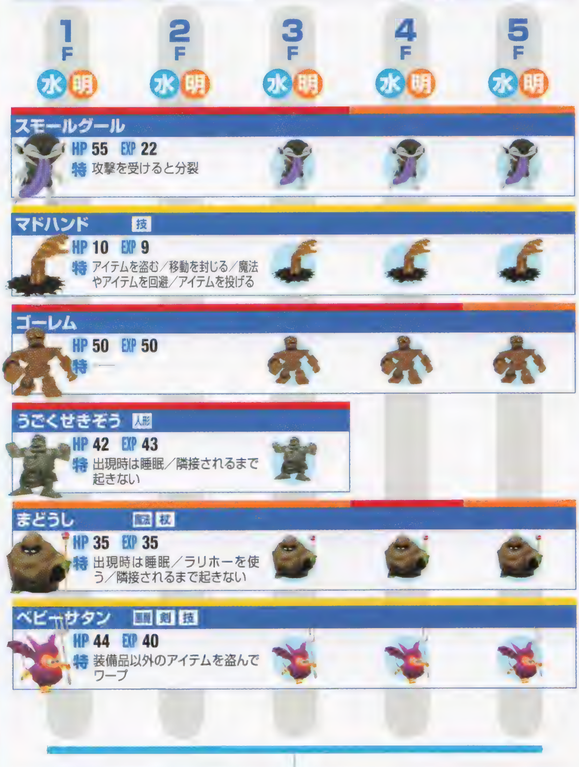
相手を睡眠状態にするラリホーを唱えてくるため、ほかの敵もいる状況で戦おうとすると非常に危険。ただし、まどうしは、攻撃が当たるか、トルネコたちが隣接しないかぎり絶対に起きない。仲間がロサでなければ、無視して進むことも可能だ。


トルネコは/木の矢を放った。
/木の矢は
まどうしに当たった。

←まどうしを倒す場合は、できれば遠距離攻撃を使いたい。

モンスター分布図

海底山地　山頂部



スモールグール
HP 55　EXP 22
特 攻撃を受けると分裂

マドハンド　技
HP 10　EXP 9
特 アイテムを盗む／移動を封じる／魔法やアイテムを回避／アイテムを投げる

ゴーレム
HP 50　EXP 50
特 —

うごくせきぞう　人形
HP 42　EXP 43
特 出現時は睡眠／隣接されるまで起きない

まどうし　魔法　杖
HP 35　EXP 35
特 出現時は睡眠／ラリホーを使う／隣接されるまで起きない

ベビーサタン　[illegible]　剣　技
HP 44　EXP 40
特 装備品以外のアイテムを盗んでワープ

1～5F

頼りはイネスやロサ

気をつけたいのはマドハンドとベビーサタン。どちらも、トルネコが相手をするとアイテムを盗まれる可能性があるので、仲間キャラクターに戦わせよう。また、まどうしに対しては、トルネコが睡眠状態にされても大丈夫なように、仲間キャラクターと一緒に戦うこと。

←このダンジョンは全5Fと短めなので、敵から逃げまくって突破するのも手だ。

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

海底山地
山頂部

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～5F	○	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×

入手できるアイテム

海底山地
山頂部

【祝福】なし　【ミミック】なし
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店
剣　［落ちている確率 ★★☆☆☆］			
金の剣	○	—	—
つるはし	○	—	—
鋼鉄の剣	○	—	—
盾　［落ちている確率 ★★☆☆☆］			
こうらの盾	○	—	—
爆発よけの盾	○	—	—
ラウンドシールド	○	—	—
矢　［落ちている確率 ★☆☆☆☆］			
木の矢	○	—	—
石　［落ちている確率 ★☆☆☆☆］			
魔法の石	○	—	—
食料　［落ちている確率 ★☆☆☆☆］			
パン	○	—	—
巻物　［落ちている確率 ★★☆☆☆］			
かなしばりの巻物	○	—	—
ザオラルの巻物	○	—	—
すてみの巻物	○	—	—
砂柱の巻物	○	—	—
聖域の巻物	○	—	—
パワーアップの巻物	○	—	—
氷結の巻物	○	—	—
リレミトの巻物	○	—	—
ルカナンの巻物	○	—	—
ワナけしの巻物	○	—	—
杖　［落ちている確率 ★☆☆☆☆］			
砂柱の杖	○	—	—
とびつきの杖	○	—	—
トンネルの杖	○	—	—
場所替えの杖	○	—	—
火柱の杖	○	—	—
ふきとばしの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
ラリホーの杖	○	—	—
壺　［落ちている確率 ★★☆☆☆］			
回復の壺	○	—	—
火薬壺	○	—	—
倉庫の壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—
その他　［落ちている確率 ★★★☆☆］			
ゴールド	○	○	—

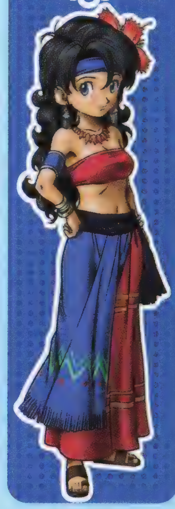
ワンポイントアドバイス 23

ONEPOINT ADVICE

イネスとロサに話しかけたときのセリフ

イネスとロサは、ダンジョン内でトルネコが話しかけると、そのときの残りHPに応じたセリフをしゃべる。また、レベルアップしたときにも、専用のセリフをしゃべるのだ。彼らを連れて行動するときは、これらのセリフを見て、HPの回復タイミングなどを計るといいだろう。

イネス



状況	セリフ
残りHPが80%以上	●トルネコさんと　ご一緒できて　うれしいですわ。うふふ。 ●モンスターたちは　いったい　どこから　やってくるのかしら？　なんだか不思議ですよね。 ●私は　まだまだ　たたかえますわ。さあ　行きましょう！ ●もう！　髪が　みだれちゃったわ。……あ　ごめんなさい。こんなこと　気にしたりして。 ●あら　トルネコさん　私のこと　心配してくださってるの？　元気いっぱいですから　大丈夫よ。
残りHPが79～40%	●はあはあ……。少し　つかれたみたい。でも　まだまだ　いけますわ！ ●さすがに　少し　ダメージを　うけたみたい……。トルネコさんは　大丈夫？ ●トルネコさんに　ごめいわくを　かけないよう　私は　そろそろ　身を守らせていただきますわ……。 ●もう！　髪が　みだれちゃったわ。なんて　こんなこと　気にしてる場合じゃないわね……　はあはあ……。 ●心配かけて　ごめんなさい。でも　もう少し　がんばりますわ。
残りHPが39%以下	●はあはあ……。もう　私……。 ●さすがに　ダメージが　きついですわ……。このままじゃ　トルネコさんにごめいわくを……。 ●ああ　私　そろそろ　ダメかもしれません……　ごめんなさい　トルネコさん。 ●なんだか　めまいが　してきましたわ……。 ●私ったら　どうして　こんなに　弱いのかしら……うっうっ……。
レベルアップ時	●トルネコさん　見た？　私　レベルアップしたみたい！ ●なんだか　身も心も　じゅうじつした気分ですわ！ ●こんな私でも　ちょっぴり　強くなったみたいですね！ ●やっと　レベルアップしましたわ！　さあ　がんばりましょうね。

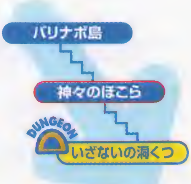
ロサ

状況	セリフ
残りHPが80%以上	●トルネコさん　オイラの宝物　ちゃんと　持ってんだろうね。 ●オイラは　バッチリ元気だぜ！　心配すんなって！ ●わっはっは！　冒険してこそ　オトコってもんだよな　トルネコさん！ ●おっとっと！　ダンジョンは　いろんな　モノが　落ちてるから　気をつけなきゃな。 ●ピ～ピ～ピピ～♪　あっ　オイラの　口笛聞いてたの？　へへっ　なかなかのモンだろ。
残りHPが79～40%	●いてえ～っ！　なんで　オイラが　ケガしなきゃ　いけないんだよお～。 ●ちえっ　こんなところに　アザが　できちゃったよ……。 ●トルネコさんって　けっこう　タフだよな。オイラ　弱いから　守ってくれよ。 ●勉強よりは　イイけど　ダンジョン冒険も　大変だな……。 ●え？　オイラの　体調？　う～ん……　まあまあ……かな？
残りHPが39%以下	●うっ　いてえ……　いてえよう　トルネコさん～。もう　出ようよ～。 ●オイラ　自分でも　ずいぶん　がんばったと　思うぜ。でも　そろそろダメかも……。 ●はっきり　言って　ダメ！　もう　がんばれないって。 ●あ～　もう　帰って　寝たいよ～。 ●このままじゃ　オイラ　もうダメだ。トルネコさん　なんとかしてくれよ～。
レベルアップ時	●へっへっへ～　レベルアップだ。どんなもんだい！ ●勉強も　このくらい　レベルアップできたらなあ……。 ●おっと　この調子じゃ　トルネコさんより　強くなっちゃうかも　しれないぜ～。 ●よっしゃ　レベルアップだ！　どんどん　いこうぜ！

トルネコの旅路[1]のほこら

トルネコがバリナボの村を出てから、海竜島へたどり着くまでに訪れるほこらを、まとめて紹介しよう。

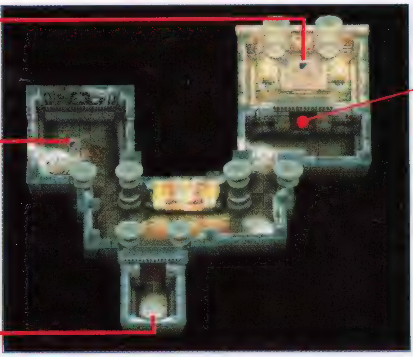
SHRINE GUIDE① 神々のほこら



トルネコ編では、イネスかロサを仲間にしたあとでなければ、建物のなかに入ることはできない。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	不可	なし	なし	なし	なし

入手できるアイテム
なし



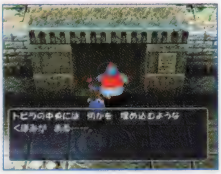
神々の道1Fへ
※トルネコ編では行くことができない

いざないの洞くつ1Fへ

神々のほこら外観～バリナボ島のフィールドマップへ

真実のトビラ

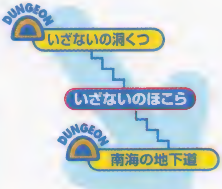
トルネコ編では開けることができないので、左手の階段へ向かおう。



トビラの中央には　何かを　埋め込むような
くぼみが　ある……

⬆扉の中央にはめこむ“何か”は、ポポロ編で入手できる。

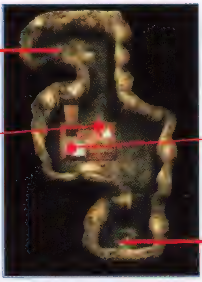
SHRINE GUIDE② いざないのほこら



唯一の住人である老人はとても物知りで、冒険の参考になる話をいろいろ聞かせてくれる。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	可	なし	なし	なし	なし

入手できるアイテム
- ●ちいさなメダル
- ●50ゴールド



南海の地下道1Fへ

冒険の書

白く光っている、開かれた本。調べればセーブをすることができる。

物知りじいさん

迷惑そうな顔をしているが、そこを押し切れば、「ダンジョン」「モンスター」「アイテム」「ワナ」について教えてくれる。

いざないの洞くつ6Fへ

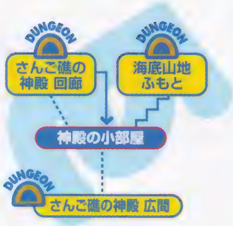
SHRINE GUIDE③ 神殿の小部屋

さんご礁の神殿の息抜きポイント。先へ進むために、最低でも2度は訪れることになる。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	可	あり	なし	なし	なし

入手できるアイテム

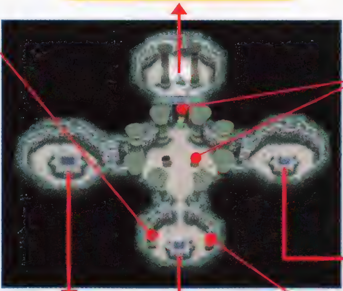
なし


DUNGEON
さんご礁の神殿 回廊
DUNGEON
海底山地 ふもと
神殿の小部屋
DUNGEON
さんご礁の神殿 広間

よろず屋

●商品リスト

鉄の斧	1200G
青銅の盾+2	1200G
大きなパン	200G
炎上の巻物	400G
ホイミの杖[5]	500G
保存の壺[5]	1500G
回復の壺[5]	1000G
リレミトの巻物	100G


海底山地 ふもと1Fへ
さんご礁の神殿 回廊1Fへ
神父
さんご礁の神殿 回廊9Fへ
さんご礁の神殿 広間5Fへ

※さんご礁の神殿 回廊を突破後に移動可能

扉と祭壇

最初は、右手の祭壇の炎だけが灯り、正面の扉は閉ざされている。さんご礁の神殿 回廊を突破すれば、左手の祭壇の炎が灯ると同時に正面の扉が開き、奥へ進めるようになるのだ。

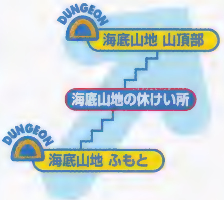
SHRINE GUIDE④ 海底山地の休けい所

海竜島への難関、海底山地の中間地点にある。とても小さな場所だが、店を利用できるのがうれしい。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	可	あり	なし	なし	なし

入手できるアイテム

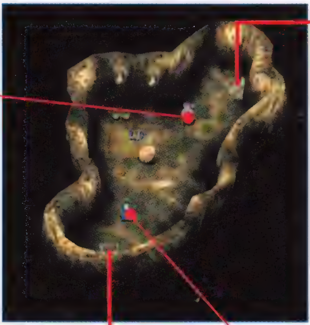
●ちいさなメダル
●200ゴールド


DUNGEON
海底山地 山頂部
海底山地の休けい所
DUNGEON
海底山地 ふもと

よろず屋

●商品リスト

鉄の斧+1	1200G
青銅の盾+1	1200G
大きなパン	200G
砂柱の巻物	400G
ホイミの杖[5]	500G
保存の壺[5]	1500G
回復の壺[5]	1000G
リレミトの巻物	100G


海底山地 山頂部1Fへ
海底山地 ふもと10Fへ
旅の尼

物語ここに注目!

男がつぶやく謎の言葉

ここには記憶を失った男がおり、話しかけると「ヴィオラさま」とつぶやく。ヴィオラとはイネスとロサの母親と同じ名前。すぐにでもバリナボの村で族長から話を聞きたいが、まずは海底山地 山頂部を突破しよう。

トルネコの旅路［2］

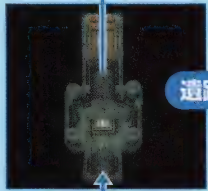
海竜島→グレートバレイナ島

ここまでのお話 ❷

消えた聖火

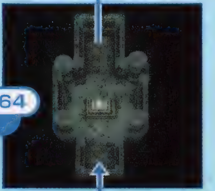
ポポロを救う手だてを探してバリナボの村を出たトルネコは、苦難のすえに海底の道を抜け、海竜島と呼ばれる島へとやってきました。しかし、住人たちの顔色はどこかさえません。海竜神の"聖なる炎"が島の灯台から失われて以来、人々の心を不安が覆い、トルネコが目指す北の島への道も、邪悪な波動でさえぎられてしまっていたのです。言い伝えによると、聖なる炎は島の北部の遺跡にあるらしいのですが……。

DUNGEON
⑪ 遺跡の大空洞　北 →P.145



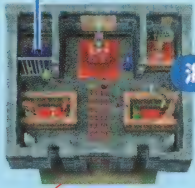
遺跡の休息地　北 →P.165
- ●魔法陣（セーブ）
- ●倉庫

DUNGEON
⑩ 遺跡の大空洞　南 →P.142



遺跡の休息地　南 →P.164
- ●魔法陣（セーブ）

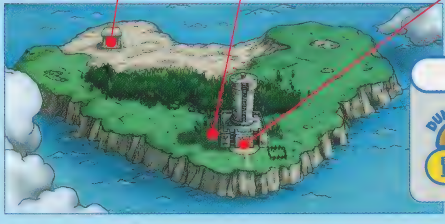
DUNGEON
⑨ 灯台の地下室 →P.139



海竜の灯台 ルーラ可 →P.132
- ●シスター（セーブ）
- ●銀行
- ●店
- ●倉庫
- ●鍛冶屋

DUNGEON
⑧ 海竜島の遺跡 →P.136

START

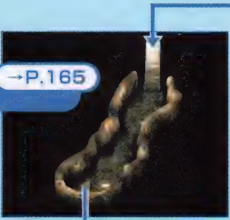


海竜島

DUNGEON
エンカウントダンジョン
賢者のほら穴 →P.134

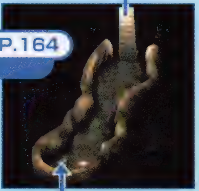
Chapter2

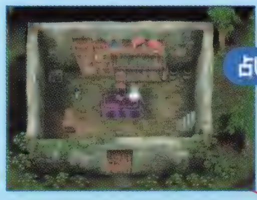
北の高原のほこら →P.165



DUNGEON
⑬ 山脈の尾根 →P.156

山脈のふもとのほこら →P.164

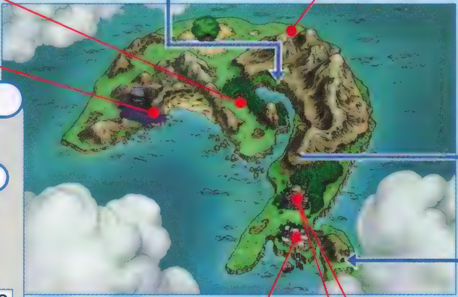




占いババの家 ルーラ可 →P.163
- ●冒険の書（セーブ）

DUNGEON エンカウントダンジョン
仙人のほら穴 →P.134

DUNGEON エンカウントダンジョン
⑭ いけにえのほら穴 →P.161



グレートバレイナ島

DUNGEON エンカウントダンジョン
⑫ バレイナのほら穴 →P.154

謎の商人

●商品リスト

5発の大砲の弾	2500G
大砲の壺[5]	1000G
マルチアロー	2500G

コスタリベラ ルーラ可 →P.148
- ●神父（セーブ）
- ●銀行
- ●店
- ●倉庫
- ●カジノ

グレートバレイナ城 →P.152

グレートバレイナ城下町 →P.151
- ●神父（セーブ）
- ●店

ここまでのお話 ③

王の悩み

長い長い旅のはてに、はるか北の大地――グレートバレイナ島へと足を踏み入れたトルネコ。一方、この地方を治める王は、寝こんでしまった最愛の王妃のために「若返りのクスリ」を求めていました。薬と言えば、トルネコの捜す占い師――占いババは、薬作りの名人というウワサ。彼女に会えば、王妃の件もポポロの件も、一度に解決するにちがいありません。王の頼みもあってトルネコは、占いババが住むという山奥の小屋を目指します。

SPOT GUIDE

海竜の灯台

ここでは、ずっと以前に失われた海竜の聖火を取りもどすことが必要となる。人々の話をよく聞いていけば、おのずと道は開けるはずだ。なお、鍛冶屋があるのは海竜の灯台だけなので、ぜひ利用したい。

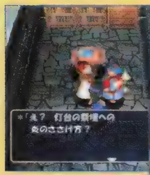
ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
可	可	あり	あり	あり	なし

物語を進めるポイント

1. 北の島へつづく地下道は邪悪な闇に閉ざされ、そのままでは先に進めない。住人のためにも、まずは灯台に聖火を取りもどそう。

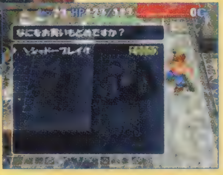
2. 2階にいる学者は、海竜の伝説についてくわしい。何かあれば彼に相談すること。

3. 灯台に聖火が灯ると、海底の家にも変化が。先へ進む前に一度訪ねておきたい。



＊「え？　灯台の祭壇への
炎のささげ方？

⬅海竜の聖火を手にしているあいだは、灯台以外の場所に入れない。炎を灯す方法は学者に聞こう。



なにをお買いもとめですか？

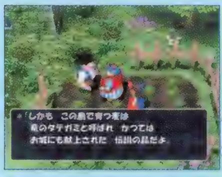
シャドーブレイク

➡聖火を灯したあとは、海底の家でシャドーブレイクが買えるようになる。

物語ここに注目!

竜のタテガミの話

海竜島の名産は竜のタテガミという小麦だが、聖火が消えてからはあまり取れなくなったらしい。昔のように実れば、いずれはすごいパンが？

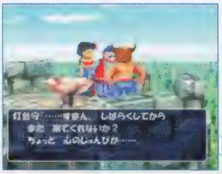


＊「しかも　この島で育つ麦は
竜のタテガミと呼ばれ　かつては
お城にも献上された　伝説の品だよ。

⬅男が言う「お城」とは、北の島にあるグレートバレイナ城のこと。城内でウマいパンの話が聞けるようになったら、もう一度ここを訪れよう。

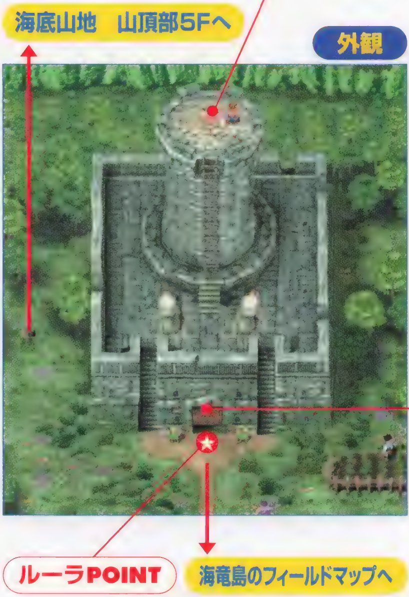
炎の祭壇

灯台守が、聖なる炎がもどるときを信じて、炎のない祭壇を守りつづけている。海竜の聖火を手に入れ、その灯しかたがわかったら、ここに炎をささげよう。



灯台守「……すまん。しばらくしてから
また　来てくれないか？
ちょっと　心のじゅんびが……

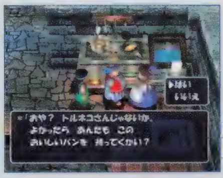
⬅見かけによらず度胸のない灯台守は、いくら待っても自分で聖火を灯そうとしない。トルネコの手で祭壇に炎をささげてしまおう。



攻略ここが大事!

聖火が灯ったあとは

海竜の聖火が灯ったあとは、灯台の地下室へ行けるようになるほか、新たにアイテムが手に入る。炎の祭壇では、灯台守の婚約者であるバニーガールからちいさなメダルが、また2階では、おばさんから大きなパンがもらえるのだ。

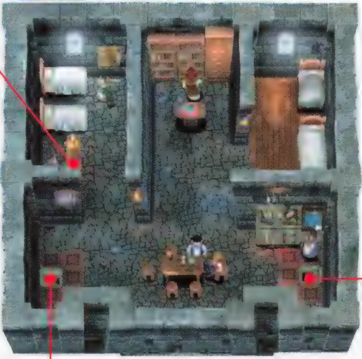


＊「おや？ トルネコさんじゃないか。
よかったら あんたも この
おいしいパンを 持ってくかい？

⬅先へ進む前に、忘れず手に入れておきたい。ちなみに大きなパンは、ダンジョンから出るたびにもらうことができる。

宿屋

2階



教会

神父とシスターがいるが、神父は長いお説教をするだけ。セーブなどを行なうときはシスターと話そう。

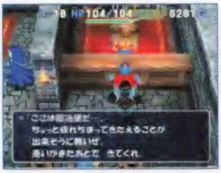
道具屋

●商品リスト

鋼鉄の剣	1800G	ホイミの杖[5]	500G
つるはし	1000G	保存の壺[5]	1500G
大きなパン	200G	回復の壺[5]	1000G
もろはの杖[5]	1000G	リレミトの巻物	100G

鍛冶屋

1回2000Gで武器や盾をひとつ鍛えて、修正値を+1(まれに+3)してくれる。主力として使っていきたいものを鍛えてもらおう。



＊「ここは鍛冶屋だ…
ちょっと疲れちまってきたえることが
出来そうに無いぜ。
悪いが またあとで きてくれ。

⬆ダンジョンから出れば、また利用できる。ただし、修正値を+31以上にはしてもらえない。

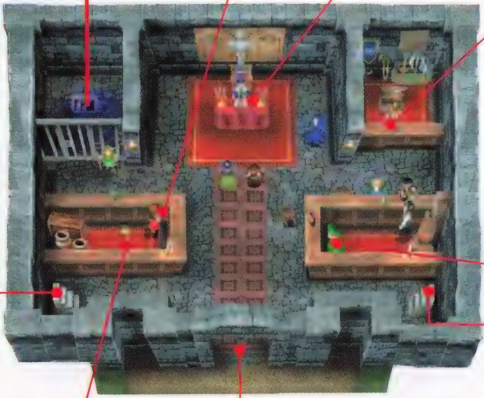
銀行

所持金を好きな額だけ預けておける。通常は預金し、必要に応じて引き出したい。

灯台の地下室1Fへ

※海竜の聖火を灯したあとに移動可能

1階



倉庫

入手できるアイテム

●薬草　●大きなパン
●ちいさなメダル

パズルダンジョン？？？ 攻略のヒント

海竜島にある賢者のほら穴と、グレートバレイナ島にある仙人のほら穴は、「パズルダンジョン」と呼ばれる特殊なダンジョン。そこに挑む前に知っておきたいことと、全99の問題を解くためのヒントを教えよう。

パズルダンジョンとは？

与えられた条件をいかに利用し、フロアを切り抜けるかを考えるダンジョン――それがパズルダンジョンだ。エンカウントダンジョンの一種だが、全2F構成で、1Fが「問題」、2Fが賞品部屋となっている。1Fの階段を下りさえすれば問題はクリア。2Fで倉庫の壺[4]と1G×57が拾え、そのあとダンジョンに入り直せば、つぎの問題に挑戦できるのだ。全問解いたあとは、最初の問題から再挑戦していくことになる。

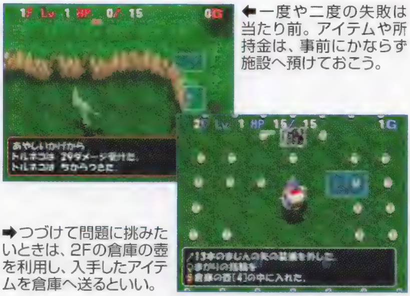
……パズルダンジョンのおもな特徴……

- トルネコしか入れない（仲間も不可能）
- 操作キャラクターも敵もレベルが1で固定
- ダンジョンに入ると所持アイテムがなくなる
- フロアの最初の状況は問題ごとに固定
- 『ゲームの中断』が選べないかわりに、『あきらめる』コマンドで問題の最初からやり直せる（問題の途中でちからつきた場合も同じ）。そのさい、アイテムと所持金はすべてなくなる
- 1Fの階段を下りればクリア（2Fで『あきらめる』を選んでもクリアあつかいとなる）

注意点と利用法

パズルダンジョンでもっとも大事なのは、階段へ向かうこと。敵と戦うことは考えず、あるものすべてを利用して道を切り開こう。

なお、パズルダンジョンは、アイテムなどの利用法を教えるチュートリアル的な役割もはたしており、問題ごとにさまざまなアイテムが拾えるようになっている。そのため、珍しいアイテムを確実に手に入れることが可能だ。



あやしいかげから
トルネコは 29ダメージを受けた。
トルネコは ちからつきた。

13本のまじんの斧の装備を外した。
まがりの指輪を
倉庫の壺[4]の中に入れた。

⬅一度や二度の失敗は当たり前。アイテムや所持金は、事前にかならず施設へ預けておこう。

➡つづけて問題に挑みたいときは、2Fの倉庫の壺を利用し、入手したアイテムを倉庫へ送るといい。

パズルダンジョン① PUZZLE DUNGEON
賢者のほら穴 全69問

場所：海竜島全域　**挑戦可能時期：**トルネコ編で海竜の灯台に到着後

攻略のヒント

Q1	トゲトゲ床を踏まないよう、斜め移動で避けながら階段へ	Q5	スライムなら、どんなに多くてもイオの巻物で一掃できる
Q2	向こう岸へは場所替えで渡る。まずは石像を押していこう	Q6	ひきよせの杖は水路より1マス以上空けた手前から振ること
Q3	一時しのぎの杖の魔法弾を自分で受ければ階段はすぐだ	Q7	毒を受けたゴーレムからなら、攻撃を受けても耐えられる
Q4	敵を向こう岸に飛ばせば、場所替えで水路を越えられる	Q8	ワープのワナを利用。階段はゴールドを回収後に下りたい

Q9	敵が身代わりの石像に引きつけられているスキに逃げ切れ
Q10	草の神の壺を利用して、部屋中の敵の動きを止めよう
Q11	敵2体のうち1体を身代わりの杖でおとりにして逃げる
Q12	めぐすり草を飲んで地雷を避けていく。1手目は斜めに移動
Q13	敵をまどわし状態にしてしまえば、攻撃を受けずにすむ
Q14	トラマナの巻物を読めば、トゲトゲ床もコワくない
Q15	通過の指輪を装備すると、水路を渡って階段へ行ける
Q16	聖域の巻物を2回引き寄せて、通路をふさぐ
Q17	つるはしを買って道を開く。ルーラ草で泥棒する手も
Q18	1手目で斜め左上へ動けば最初にスライムを階段へ飛ばせる
Q19	風柱を利用。自分を水路の向こうへ飛ばし、敵は倒す
Q20	ツルツル床を利用して、敵を引きつけ引き離す
Q21	通路をまわって敵から逃げる。階段左手の1Gは無視
Q22	遠投の指輪を装備し、横一列に並ぶ敵をまとめて片付ける
Q23	パペットマンがワープのワナを作るまでひたすら待とう
Q24	とじこめの壺は吹き飛ばして当てる。あとは場所替えで
Q25	指輪と杖を利用して移動。場所替えする相手は左にいる
Q26	向こう岸へ壺を投げてワープ。端から投げれば壺は割れない
Q27	木の矢が飛ぶ方向を考えつつワナを踏み、スライムを倒す
Q28	掘れる壁をつるはしで掘り進めば、階段へたどり着ける
Q29	倍速状態になったのち、時限爆弾の巻物で敵を全滅させる
Q30	敵1体に身代わりの杖を振って階段へ急ぐ
Q31	ワープのワナで階段へ向かうが、その前に敵を片づけよう
Q32	壺強化の巻物を使った壺なら、壁に当たっても割れない
Q33	がいこつけんしに水をかけると攻撃力が下がることを利用
Q34	水晶を利用して、巻物がある場所へ自分を吹き飛ばす
Q35	杖で2体、草で1体の動きを止め、その周囲をまわって逃げる
Q36	敵は正面にまわりこむ。斜め移動で避けつつ階段に近づけ
Q37	巻物の爆発で敵を倒す。使う巻物はひとつで十分
Q38	石像の効果を利用。木の矢で10ダメージずつ与え敵を倒す
Q39	敵の動きを見はからい、地雷ふたつを一度に作動させよう

Q40	ホイミスライムをイカリ状態にすれば安全に敵を倒せる
Q41	ラリホーの杖を順次振っていく。敵を眠らせる位置に注意
Q42	レミーラの杖でマップを確認し、トンネルの杖で道を開く
Q43	階段の周囲はワナだらけ。石像の効果で消していこう
Q44	敵を痛みわけ状態にして倒す。場所替え用に1体残すこと
Q45	あやしいかげに杖の魔法弾を反射させ、階段へワープする
Q46	下の部屋と上の部屋の敵にはそれぞれ草をひとつ使い対処
Q47	水路を渡れるモンスターに変身して階段へ向かう
Q48	ホイミの杖を遠距離から振って、ゾンビ系の敵を倒す
Q49	巻物を読んで足元の不安をなくす。1手目は斜め移動で
Q50	敵の動きを遅くしたら、通路の遠くに引きつけて逃げよう
Q51	ひきよせの杖を利用すれば、水路のなかの杖も入手できる
Q52	おばけキノコは毒けし草に弱い。草の神の壺で一気に……
Q53	めつぶし草は目の前の敵に投げ、その背後につくのが安全
Q54	最初は一時しのぎの杖を、階段の周囲では砂柱の杖を使用
Q55	重力の石像があれば敵もワナにかかる。地雷を踏ませよう
Q56	きた道をふさぐように巻物を置いたのちリリパットに対処
Q57	巻物を読んだら通路を進み、敵を引きつけてもう一度読む
Q58	モンスターに変身してやりすごす。ベストの変身はシャドー
Q59	目の前の1体を倒すのは、残る3体を一方向に誘導してから
Q60	目覚まし草を飲んだら、イカリの杖で敵の直接攻撃を封じろ
Q61	通路が通れるかをつねに考え、敵を誘導して杖を振ろう
Q62	睡眠ガスで敵を眠らせ、鉄球のワナで階段へ向かう
Q63	巻物1個で最初の4体を倒し、残りの巻物で隣室の敵に対処
Q64	睡眠ガスで眠らせるのはゴーレムだけでOK
Q65	まがりの指輪を装備し、まじんの矢で地雷を作動させる
Q66	吹き飛ばしで敵にワナを踏ませたら、ワナを利用して階段へ
Q67	敵に追いつかれないよう計算し、壁に飛びついて移動する
Q68	下にあるふたつの火炎草を使ってから、上の火炎草を拾う
Q69	スライムの爆発に敵2体を巻きこみ、残る1体はかわす

パズルダンジョン② PUZZLE DUNGEON

仙人のほら穴

全30問

場所：グレートバレイナ島北東部　挑戦可能時期：トルネコ編で山脈の尾根突破後

攻略のヒント

Q1	石像を利用して止まったら、斜め移動で階段へ。最短4手
Q2	聖域の巻物に乗ったモンスターは消滅することを利用
Q3	杖と草で1体ずつ敵の動きを止めたら、斜め移動で逃げる
Q4	スライムを利用してゴーレムをかわす。右に進むのは厳禁
Q5	階段は右手の部屋。左と下からくる敵の進路は敵でふさぐ
Q6	敵は、できるだけ引きつけてから一度に睡眠状態にしよう
Q7	ふきとばしの杖を利用して、草も自分も吹き飛ばす
Q8	ツルツル床はおおきづちで壊せる。2マス分壊せば十分
Q9	水路を利用して敵2体から逃げる。杖は先に下へ振ろう
Q10	賢者のほら穴Q36の応用。上下か左右にはさまれると×
Q11	敵の動きを順次止めていく。部屋への道の確保を忘れずに
Q12	あやしいかげの反射能力を利用。すばやくなって逃げ切れ
Q13	ばくだん岩の自爆によって道を切り開く。木の矢は不要
Q14	階段のある場所に敵を移動させてから場所替えの杖を振る
Q15	吹き飛ばすだけでは敵を倒せない。壁や敵にぶつけよう

Q16	火柱のダメージで敵を倒す。最初の1体は斜め移動で誘導
Q17	通路方面にいる敵2体は、いったん真上へ誘導すること
Q18	使うのは杖だけで十分。階段のある部屋には下から近づく
Q19	大砲の壺に入れたゴールドは、攻撃手段として使える
Q20	火炎草を吹き飛ばして使用。ワナは方向転換して再度踏む
Q21	地形を利用してHPを回復しつつ、目の前の敵を地道に倒す
Q22	スキ間を空けて敵2体を凍らせるのが重要
Q23	敵を先に通路へ2体以上入れないよう、引きつけて杖を振る
Q24	オニオーンで通路をふさいだのち、右から下へ掘り進む
Q25	杖は振っても投げても使用。火炎草は最後に投げる
Q26	階段周囲の5体のみかなしばり状態にする。2体は誘導後に
Q27	4体を凸型に並べて止めれば、残り2体から逃げ切れる
Q28	スライムを盾にしながら、ゴーレムを引きつけて吹き飛ばす
Q29	上の通路に氷柱で壁を作り、敵を食い止めて右へ進む
Q30	2体はめつぶし状態にし、1体は水路を利用してかわす

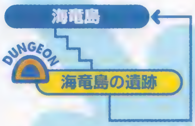
トルネコ編 ダンジョン⑧

全12F

オススメLv 18

海竜島の遺跡

悪魔の手で封印されたという海竜の聖火を探しに、最下層を目指すことになる。フロア数が多いうえに、出現するモンスターも強敵がそろっており、トルネコ編における中盤の難関となっているダンジョンだ。



ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	あり	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	○	―	○	○	○	―	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
―…出現しない

入る方法

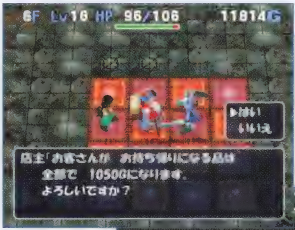
神の炎の話を聞こう

海竜島の遺跡には、いきなりは入ることができない。海竜の灯台の2階にいる学者から神の炎の話を聞けば、入れるようになるのだ。

アイテム

探索が長引いたときのために

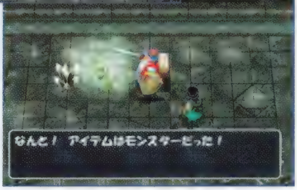
やや長めのダンジョンなので、スミズミまで探索するには大きなパンが2個は必要になる。また、遠距離攻撃を使う敵が何種類もいるため、一方的にダメージを受けることが多い。回復用のアイテムも多めに持っていったほうが無難だ。


6F Lv16 HP 96/106 11814G

▶はい
いいえ

店主「お客さんが お持ち帰りになる品は
全部で 1050Gになります。
よろしいですか？

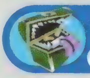
←ダンジョン内の店で買い物をしたいなら、ゴールドを持ちこむこと。


14160G

なんと！ アイテムはモンスターだった！

➡落ちているアイテムは、ミミックが化けたものである可能性もある。

モンスター！PICKUP



ミミック

1～12F

アイテムを拾うときは気をつけよう

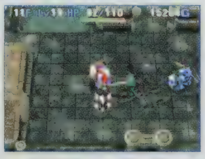
アイテムに化けて待ちかまえ、トルネコが拾おうとすると、正体を現して攻撃してくる。かならず先に攻撃されてしまうので、ミミックが出現するダンジョンでは、HPがある程度残っている状態でアイテムを拾うようにしよう。ちなみに、ミミックが化けているアイテムであっても、その上に仲間を移動させてから場所を入れかわると、拾うことが可能。この方法でアイテムを拾っていけば、確実にミミックとの戦闘を避けられるのだ。

さまようよろい

1～12F

自分からは近づいてこない

トルネコから隣接すると先に攻撃されてしまうが、右の写真の位置関係から仲間と入れかわれば、さまようよろいより先に攻撃できる。



きとうし

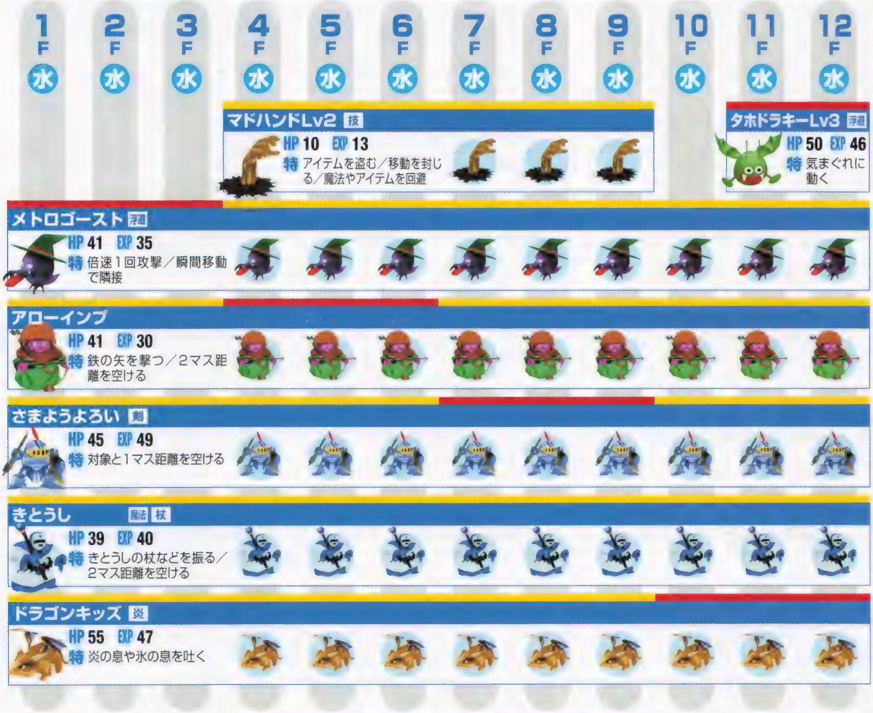
1～12F

杖の効果はランダムで変わる

トルネコたちと2マス距離を空けるように移動しながら、きとうしの杖（いかずちの杖、場所替えの杖、メダパニの杖のうち、いずれかの杖の効果がランダムで発生する杖）を振ってくる。手っ取り早く倒したいなら、遠距離攻撃を使うといいだろう。

モンスター分布図

海竜島の遺跡



マドハンドLv2 技
HP 10　EXP 13
特 アイテムを盗む／移動を封じる／魔法やアイテムを回避

タホドラキーLv3 浮遊
HP 50　EXP 46
特 気まぐれに動く

メトロゴースト 浮遊
HP 41　EXP 35
特 倍速1回攻撃／瞬間移動で隣接

アローインプ
HP 41　EXP 30
特 鉄の矢を撃つ／2マス距離を空ける

さまようよろい 剣
HP 45　EXP 49
特 対象と1マス距離を空ける

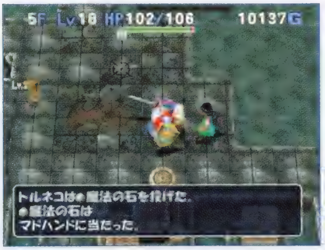
きとうし 魔法 杖
HP 39　EXP 40
特 きとうしの杖などを振る／2マス距離を空ける

ドラゴンキッズ 炎
HP 55　EXP 47
特 炎の息や氷の息を吐く

4～9F

トルネコも戦おう

マドハンドLv2との戦いは、仲間ばかりにまかせていると危険。Lv1とちがい、トルネコや仲間が隣接していると、近くにうごくせきぞうLv2を出現させるからだ。マドハンドLv2の場合は、魔法の石などを使って遠距離から倒したほうがいい。



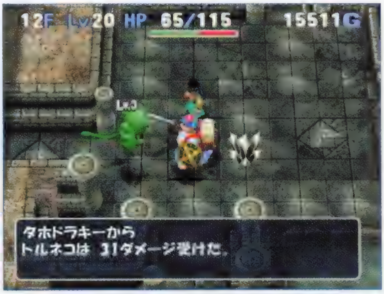
トルネコは●魔法の石を投げた。
●魔法の石は
マドハンドに当たった。

⬆放物線を描いて飛ぶ石系統のアイテムだけは、マドハンドにも当てることができる。

11～12F

全力で倒せ

タホドラキーLv3は、10Fまでに出現するモンスターとくらべて圧倒的に攻撃力が高い。見かけたら、遠距離攻撃でダメージを与えつつ、仲間とふたりがかりで早めに倒してしまおう。



タホドラキーから
トルネコは 31ダメージ受けた。

⬆ラウンドシールドを装備していても、30前後のダメージを受けてしまう。

入手できるアイテム

【祝福】あり　【ミミック】あり
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

海竜島の遺跡

剣

［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
おおきづち	—	—	○
オーシャンロッド	—	—	○
金の剣	—	—	○
つるはし	○	—	—
デーモンバスター	○	—	—
鉄の斧	○	—	○
銅の剣	○	—	—
ドールクラッシャー	○	—	—
鋼鉄の剣	○	—	—
ボンバーキラー	—	—	○

盾

［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
クロムシールド	—	—	○
鋼鉄の盾	—	—	○
爆発よけの盾	○	—	○
やいばの盾	○	—	○
ラウンドシールド	○	—	○

矢

［落ちている確率 ☆☆☆☆☆］

名前	落	壁	店
木の矢	—	—	○
鉄の矢	—	—	○

モンスター固有所持アイテム
■鉄の矢（アローインプ）

石

［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
魔法の石	○	—	○

食料

［落ちている確率 ★☆☆☆☆］

名前	落	壁	店
パン	○	—	—

草

［落ちている確率 ★★★☆☆］

名前	落	壁	店
かなしばりのたね	○	—	—
すばやさのたね	—	—	○
世界樹の葉	○	—	○
鉄化のたね	○	—	—
毒けし草	○	—	—
めぐすり草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—

杖

［落ちている確率 ☆☆☆☆☆］

名前	落	壁	店
いかずちの杖	—	—	○
風の杖	—	—	○
かなしばりの杖	—	—	○
氷柱の杖	—	—	○
砂柱の杖	—	—	○
トンネルの杖	—	—	○
場所替えの杖	—	—	○
火柱の杖	—	—	○
ふきとばしの杖	—	—	○
ホイミの杖	—	—	○
もろはの杖	—	—	○
ラリホーの杖	—	—	○

モンスター固有所持アイテム
■きとうしの杖（きとうし）

壺

［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
回復の壺	○	—	—
火薬壺	○	—	—
とじこめの壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—

その他

［落ちている確率 ★★★★☆］

名前	落	壁	店
ゴールド	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

海竜島の遺跡

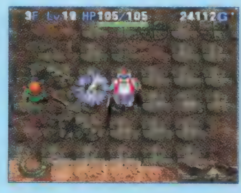
フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～12F	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×

ワンポイントアドバイス 24

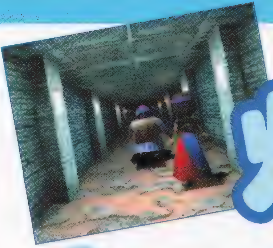
ONEPOINT ADVICE

鉄化のたねを使って矢を集めよう

矢は、離れた位置にいる敵も攻撃できる便利なアイテムだが、ストーリーの中盤までは手に入れにくい。そこで、右の写真の要領で鉄化のたねを利用し、敵に矢を撃たせよう。これなら、わりと簡単に矢を集めることが可能だ。仲間がいないときは、自分で鉄化のたねを飲んだり、仲間のかわりに水晶を盾にしてもかまわない。



←自分と敵のあいだに仲間がいる状況で、仲間を鉄化状態にすると、敵は操作キャラクターを狙って矢を撃ちまくる。その矢を拾い集めるのだ。

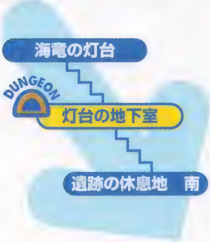


トルネコ編 ダンジョン⑨

全8F

オススメLv 20

灯台の地下室



海竜島から北の大地へ向かうための最初の関門。ここから先はフロア数の多いダンジョンがつづくので、海竜の灯台や海底の家にある店や倉庫を利用して、ある程度先を見越した準備をしておくといいだろう。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	○	—	○	○	○	○	—	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法

祭壇に聖火を灯そう

ダンジョンの入口は海竜の灯台にあるが、最初は邪悪な波動が満ちているため、兵士が通してくれない。まずは、海竜島の遺跡の最下層で手に入れた聖火を、海竜の灯台の屋上にある祭壇へささげよう。これで邪悪な波動が消えて、灯台の地下室へ入れるようになるのだ。

準備

浮遊系モンスターに対抗するために

このダンジョンに出現するモンスターの多くは浮遊系。そのため、浮遊系のモンスターに大きなダメージを与えることができるウィンドスピアーを持っていけば、探索がかなりラクになる。ちなみに、ウィンドスピアーは、さんご礁の神殿回廊で拾うことが可能だ。

モンスター！PICKUP

シャドー 1～8F
姿が見えない透明モンスター

あやしいかげ 6～8F
透明なうえに攻撃をよくかわす

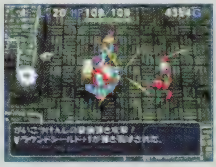
トルネコがめぐすり状態でもなければ姿が見えない。まわりにモンスターが見えないのに攻撃を受けたら、シャドーかあやしいかげが隣接しているということだ。部屋で出会ったら、左右に壁がある通路まで下がってから攻撃するか、やいばの盾やイネスのイオなどを利用して反撃しよう。

シャドーナイト 1～8F
はげしい攻撃で大ダメージ

はげしく攻撃して、通常攻撃の約1.5倍のダメージを与えてくることがある。この敵との戦いでは、早めにHPを回復するように。

がいこつけんし 3～6F
トルネコの装備を弾き飛ばす

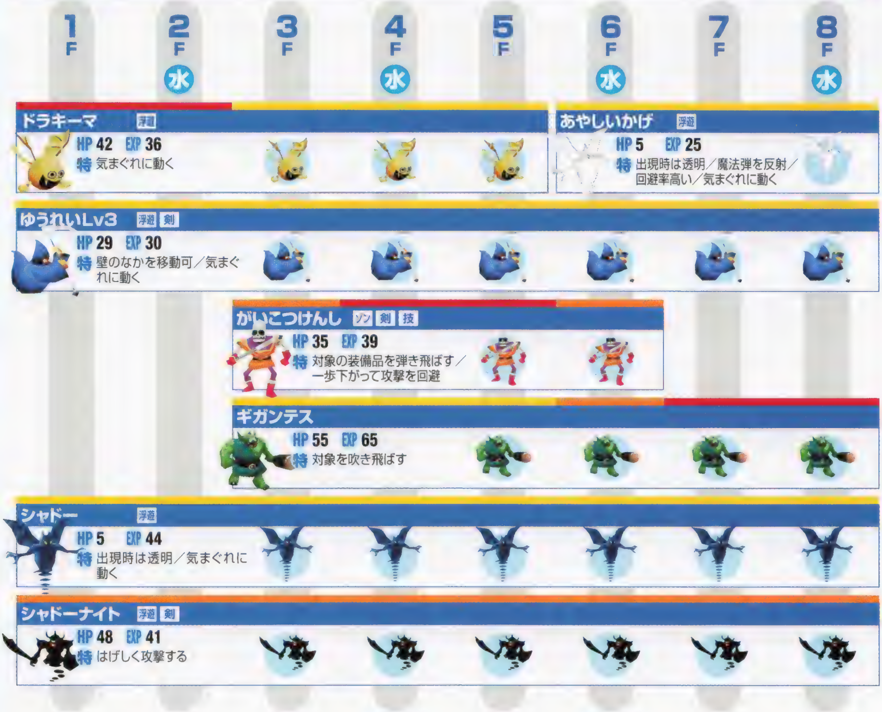
ときおり、トルネコが装備しているいずれかのアイテムを、がいこつけんしが向いている方向へ弾き飛ばす。なお、弾かれたアイテムは、投げたアイテムと同様、仲間キャラクターやモンスターに当たると消滅してしまう。また、がいこつけんしなどのゾンビ系モンスターは、倒されたときに一定の確率で墓を落とす。この墓にほかのゾンビ系モンスターが隣接すると、モンスターが復活するので注意すること。



⬅装備を弾き飛ばされても大丈夫なように、がいこつけんしとは壁を背にして戦いたい。

モンスター分布図

灯台の地下室

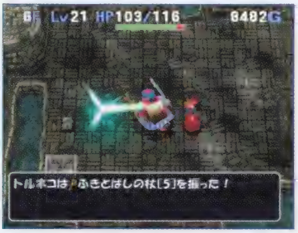


モンスター	特性	HP	EXP	特	1F	2F	3F	4F	5F	6F	7F	8F
						水		水		水		水
ドラキーマ	浮遊	42	36	気まぐれに動く	●	●	●	●	●			
あやしいかげ	浮遊	5	25	出現時は透明／魔法弾を反射／回避率高い／気まぐれに動く						●	●	●
ゆうれいLv3	浮遊 剣	29	30	壁のなかを移動可／気まぐれに動く	●	●	●	●	●	●	●	●
がいこつけんし	ゾン 剣 技	35	39	対象の装備品を弾き飛ばす／一歩下がって攻撃を回避			●	●	●	●		
ギガンテス		55	65	対象を吹き飛ばす			●	●	●	●	●	●
シャドー	浮遊	5	44	出現時は透明／気まぐれに動く	●	●	●	●	●	●	●	●
シャドーナイト	浮遊 剣	48	41	はげしく攻撃する	●	●	●	●	●	●	●	●

4、6F

水辺でのがいこつけんし対処法

偶数フロアには水路があるため、がいこつけんしに弾かれた装備が水のなかへ落ちて、回収できなくなってしまうことがある。背後に水路がある状況でがいこつけんしと戦うのは、できるかぎり避けよう。なお、水路は、がいこつけんしの墓をそこへ落としてモンスターの復活を阻止する、というように活用することも可能だ。



6F Lv21 HP103/116 6482G

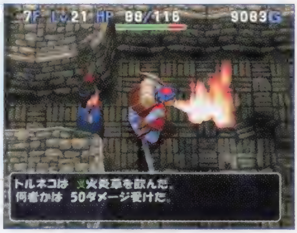
トルネコは ふきとばしの杖[5]を振った！

←墓を動かすには、ふきとばしの杖を墓に向けて振ればいい。

6～8F

シャドーかあやしいかげか

姿が見えないモンスターが2種類出現するため、出会ってもどちらなのかが判断しにくい。ただし、姿が見えない敵への攻撃がはずれた場合、そのモンスターはまずあやしいかげにまちがいないので、早々に火炎草などで倒そう。



7F Lv21 HP 88/116 9083G

トルネコは 火炎草を飲んだ。
何者かは 50ダメージ受けた。

入手できるアイテム

【祝福】あり　【ミミック】なし
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

灯台の地下室

剣　落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
おおきづち	○	—	—
ゾンビキラー	○	—	—
つるはし	○	—	—
鉄の斧	○	—	—
鋼鉄の剣	○	—	—
妖剣かまいたち	○	—	—

盾　落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
クロムシールド	○	—	—
鋼鉄の盾	○	—	—
やいばの盾	○	—	—
ラウンドシールド	○	—	—

矢　落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
木の矢	○	—	—

食料　落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
パン	○	—	—

草　落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
踊り草	○	—	—
すばやさのたね	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
鉄化のたね	○	—	—
めぐすり草	○	—	—
目覚まし草	○	—	—
メダパニ草	○	—	—
めつぶし草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—

巻物　落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
うしろむきの巻物	○	—	—
炎上の巻物	○	—	—
かなしばりの巻物	○	—	—
ザオラルの巻物	○	—	—
時限爆弾の巻物	○	—	—
スカラの巻物	○	—	—
聖域の巻物	○	—	—
ダイバクハツの巻物	○	—	—
トラマナの巻物	○	—	—
バイキルトの巻物	○	—	—
バクスイの巻物	○	—	—
パワーアップの巻物	○	—	—
氷結の巻物	○	—	—
リレミトの巻物	○	—	—
ワナけしの巻物	○	—	—

壺　落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
回復の壺	○	—	—
倉庫の壺	○	—	—
とじこめの壺	○	—	—
へんげの壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—
水がめ	○	—	—

その他　落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
ゴールド	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

灯台の地下室

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～8F	○	×	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×

ワンポイントアドバイス 25

ONEPOINT ADVICE

イネスとロサの成長のちがい

同じ仲間キャラクターでも、イネスとロサでは成長のしかたにちがいがある。

イネスは、最大HP、攻撃力、防御力のいずれも最初は低めだが、レベルが上がるにつれて、3種類がバランスよく成長していく。それに対してロサは、Lv1での最大HPと攻撃力がイネスよりも高く、レベルが上がるにつれて順調に伸びていくが、防御力はLv1のときからまったく成長しない。しかも、レベルが20までしか上がらないのだ。

仲間キャラクターの成長のしかた

名前	上限レベル	成長のしかた
イネス	98	トルネコよりもレベルは上がりやすく、レベルアップ時にはHP、攻撃力、防御力のすべてが成長する。ただし、Lv15で防御力が、Lv55で攻撃力が頭打ちになる。
ロサ	20	イネスよりもさらにレベルが上がりやすい。しかし、防御力はいっさい上がらず、HPと攻撃力もLv10前後から伸びが悪くなってしまう。

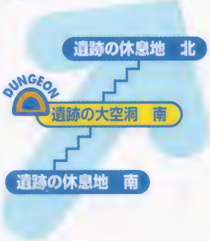
トルネコ編 ダンジョン⑩

全10F

オススメLv 22

遺跡の大空洞　南

このダンジョンへの入口がある遺跡の休息地　南には、店も倉庫もない。冒険に失敗したときに大半のアイテムを失ってしまったら、ルーラで海竜の灯台へもどって準備を整え、灯台の地下室からやり直すのもひとつの手だ。



ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	あり	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

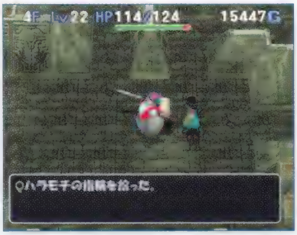
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

アイテム

指輪を入手しよう

これまではほとんど手に入らなかった指輪だが、このダンジョンではある程度の確率で入手できる。とくに透視の指輪は、以降も手に入れる機会があまりないので、何度か入り直してでも拾っておきたい。また、ダンジョン内の店では、人形よけの指輪を売っていることがある。もし見かけたら、遺跡の大空洞　北に出現するキラーマシン対策として購入しておくのもいい。

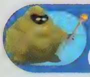


4F Lv22 HP114/124 15447G

ハラモチの指輪を拾った。

←ハラモチの指輪を拾えれば、クロムシールドの利用価値も大きくアップする。

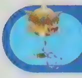
モンスター！PICKUP



だいまどう　1～5F

トルネコにおかしな行動をさせる

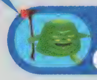
この敵から催眠攻撃を受けると、トルネコはつぎの行動時に勝手な行動をしてしまう。そのさいにアイテムをムダに消費する可能性が高いので、だいまどうは、仲間に戦わせるか、遠距離攻撃で倒そう。なお、催眠攻撃を受けた仲間は混乱状態になる。



キラースター　3～6F

突然自爆して大ダメージ

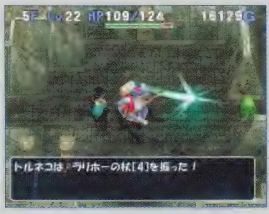
デビルアンカーとは異なり、トルネコたちと隣接しているときに前ぶれもなく自爆することがある。遠距離攻撃のみで戦うか、水がめにくんだ水をかけて封印状態にしてから戦ったほうが安全だ。



げんじゅつし　4～7F

倒すのが非常に面倒なモンスター

げんじゅつしの杖を振って、対象をワープさせたうえにかなしばり状態にする。遠距離からでも杖を振ってくるため、げんじゅつしと一直線上ではない位置から魔法の石を投げて倒すのがベスト。



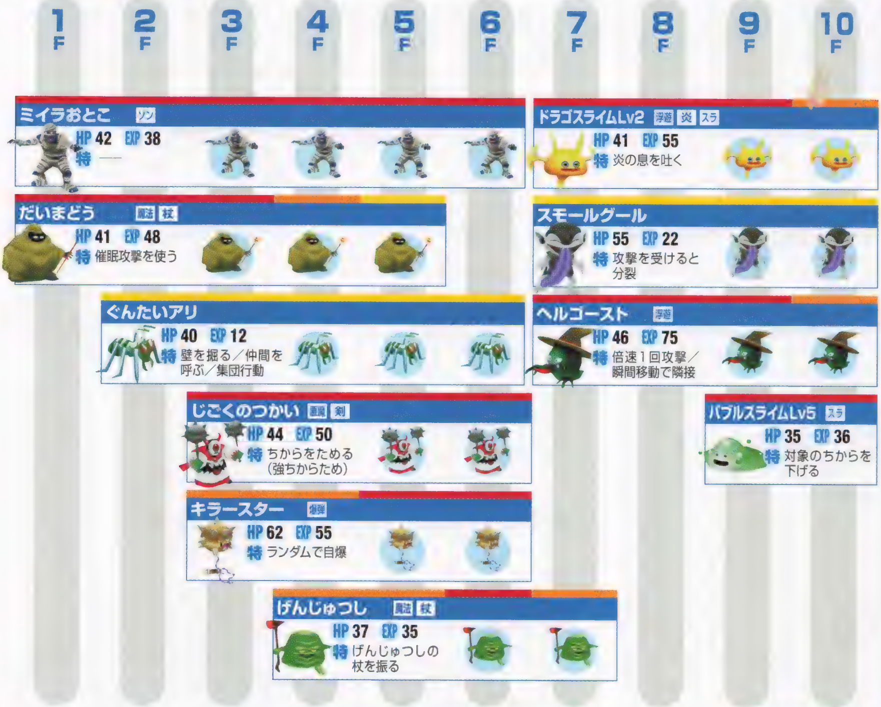
5F Lv22 HP109/124 16179G

トルネコは ラリホーの杖[4]を振った！

←魔法の石がない場合は、敵を睡眠状態やかなしばり状態にするといい。

モンスター分布図

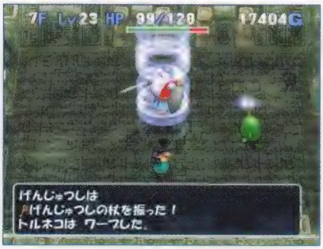
遺跡の大空洞　南



4～7F

仲間と離れないように

げんじゅつしが出現するフロアでは、階段を見つけたらすぐにのぼったほうがいい。げんじゅつしにワープさせられると、仲間とはぐれるうえに、かなしばり状態のせいで、すぐには仲間の援護に行けないことが多いからだ。また、トルネコは、このかなしばり状態になると50ターンも動けなくなるため、あっという間に満腹度が減ってしまう。食料に余裕がないときは、なおさら早めに上を目指そう。



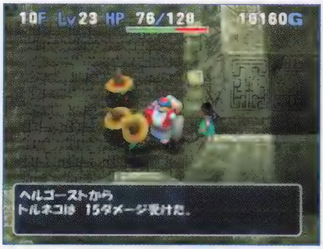
7F　Lv23　HP　99/120　17404G

げんじゅつしは
げんじゅつしの杖を振った！
トルネコは　ワープした。

9～10F

一番やっかいなのは……

レベルが2以上のモンスターが2種類も出現するが、じつはここでもっとも怖いのはヘルゴースト。この敵が2～3体いる部屋に足を踏み入れようものなら、直後にその全員から攻撃を受けてしまうのだ。



10F　Lv23　HP　76/128　18160G

ヘルゴーストから
トルネコは　15ダメージ受けた。

⬆ヘルゴーストに囲まれても倒されないように、残りHPが多めの状態で探索したい。

入手できるアイテム

【祝福】あり　【ミミック】あり
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

遺跡の大空洞　南

剣

［落ちている確率 ★☆☆☆☆］

名前	落	壁	店
ウィンドスピアー	—	—	○
オーシャンロッド	—	—	○
金の剣	—	—	○
ゾンビキラー	○	—	○
つるはし	○	—	—
デーモンバスター	—	—	○
ドールクラッシャー	—	—	○
鋼鉄の剣	○	—	—
妖剣かまいたち	○	—	○

盾

［落ちている確率 ★☆☆☆☆］

名前	落	壁	店
クロムシールド	—	—	○
真紅の盾	○	—	—
鋼鉄の盾	○	—	○
爆発よけの盾	○	—	—
はぐれメタルの盾	—	—	○
やいばの盾	—	—	○
ラウンドシールド	○	—	○

指輪

［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
きれいな指輪	○	—	○
混乱よけの指輪	—	—	○
ちからの指輪	○	—	○
透視の指輪	○	—	○
毒けしの指輪	○	—	○
人形よけの指輪	—	—	○
眠らずの指輪	—	—	○
爆発の指輪	○	—	○
ハラモチの指輪	○	—	○

矢

［落ちている確率 ★☆☆☆☆］

名前	落	壁	店
銀の矢	○	—	—
ブーメラン	—	—	○

石

［落ちている確率 ☆☆☆☆☆］

名前	落	壁	店
魔法の石	—	—	○

食料

［落ちている確率 ★☆☆☆☆］

名前	落	壁	店
パン	○	—	○

草

［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
踊り草	○	—	○
火炎草	—	—	○
かなしばりのたね	○	—	○
すばやさのたね	○	—	○
世界樹の葉	○	—	○
鉄化のたね	○	—	○
毒けし草	○	—	○
まどわし草	○	—	—
めぐすり草	○	—	—
目覚まし草	○	—	—
メダパニ草	—	—	○
めつぶし草	○	—	—
ラリホー草	○	—	○
ルーラ草	○	—	—

巻物

［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
イオの巻物	—	—	○
うしろむきの巻物	—	—	○
かなしばりの巻物	○	—	○
ザオラルの巻物	○	—	—
時限爆弾の巻物	○	—	—
スカラの巻物	○	—	○
砂柱の巻物	○	—	—
聖域の巻物	○	—	—
トラマナの巻物	○	—	—
バイキルトの巻物	○	—	○
バクスイの巻物	○	—	○
はりつけの巻物	○	—	—
パワーアップの巻物	○	—	—
パンの巻物	—	—	○
ひきよせの巻物	—	—	○
氷結の巻物	○	—	—
まものしばりの巻物	○	—	○
リレミトの巻物	○	—	—
ルカナンの巻物	○	—	○
ワナけしの巻物	—	—	○

杖

［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
イカリの杖	—	—	○
おびえの杖	—	—	○
風の杖	○	—	○
かなしばりの杖	○	—	○
氷柱の杖	○	—	○
砂柱の杖	—	—	○
とびつきの杖	—	—	○
場所替えの杖	○	—	—
火柱の杖	—	—	○
ふきとばしの杖	○	—	○
ホイミの杖	○	—	○
ボミオスの杖	○	—	—
マヌーサの杖	○	—	○
もろはの杖	—	—	○
ラリホーの杖	○	—	—
ルカニの杖	○	—	○
レミーラの杖	—	—	○

モンスター固有所持アイテム

- げんじゅつしの杖（げんじゅつし）

壺

［落ちている確率 ★☆☆☆☆］

名前	落	壁	店
回復の壺	○	—	○
火薬壺	○	—	○
すいこみの壺	○	—	○
倉庫の壺	○	—	—
とじこめの壺	○	—	—
保存の壺	○	—	○
まものの壺	○	—	—

その他

［落ちている確率 ★★★★☆］

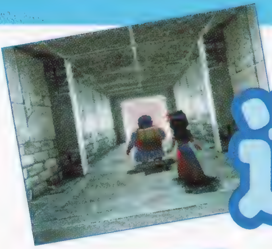
名前	落	壁	店
ゴールド	○	○	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

遺跡の大空洞　南

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1〜10F	○	×	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×

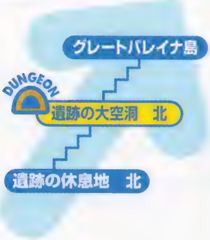


トルネコ編 ダンジョン⑪

全10F

オススメLv 23

遺跡の大空洞 北



グレートバレイナ島への旅路の終点となるダンジョン。攻撃力の高いモンスターが多数出現するうえに、石像などの新たな要素も加わっているため、そう簡単に突破することはできないだろう。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	あり	なし	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	○	○	○	○	—	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

石像

ダメージを受けずに敵を倒す

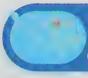
石像をうまく利用して、敵との戦いを有利に進めていこう。このダンジョンに出現する石像のなかで利用価値が高いのは、身代わりの石像とふきとばしの石像。身代わりの石像に気を取られているモンスターを一方的に攻撃したり、ふきとばしの石像がある部屋で攻撃するたびに敵を吹き飛ばしたりすれば、こちらがダメージを受けることなく戦えるのだ。

仲間

イネスやロサが仲間からはずれる

このダンジョンを突破すると、トルネコの旅の目的地であるグレートバレイナ島にたどり着くが、それと同時に、案内役であったイネスやロサは仲間からはずれることになる。このとき、仲間がロサだと、彼から使用回数が10のモノカの杖をもらえるのだ。ちなみに、イネスやロサは、物語を少し進めると、もう一度仲間にすることもできる(→P.153)。

モンスター！PICKUP



モシャスナイト 1〜10F

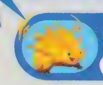
別のモンスターに化けて攻撃

隣接しているモンスターに化けて、特技を使ったあとすぐにもとの姿にもどる(特技を持たないモンスターに化けた場合は、通常攻撃を行なう)。本来の姿でもわりと攻撃力が高く、しかもトルネコたちの攻撃はなかなか当たらないので、ラリホーの杖などを使ってから攻撃したほうがいい。

キラーマシン 7〜10F

2連続攻撃でダメージ2倍

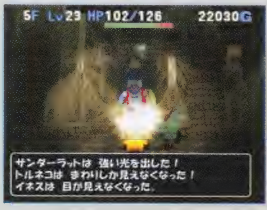
1回の行動内に2度連続で攻撃をしてくる。遠距離攻撃などを使って、なるべく隣接せずに倒すようにしよう。なお、人形よけの指輪を装備していれば、1回の行動内に1度しか攻撃してこなくなる。



サンダーラット 3〜7F

めつぶし状態にされた仲間に注意

強い光を放ち、トルネコをスポット状態に、仲間キャラクターをめつぶし状態にする。めつぶし状態になった仲間は、敵味方を問わず、そのとき向いている方向にいる相手を攻撃するので、その状態の仲間の前には絶対に立たないように。

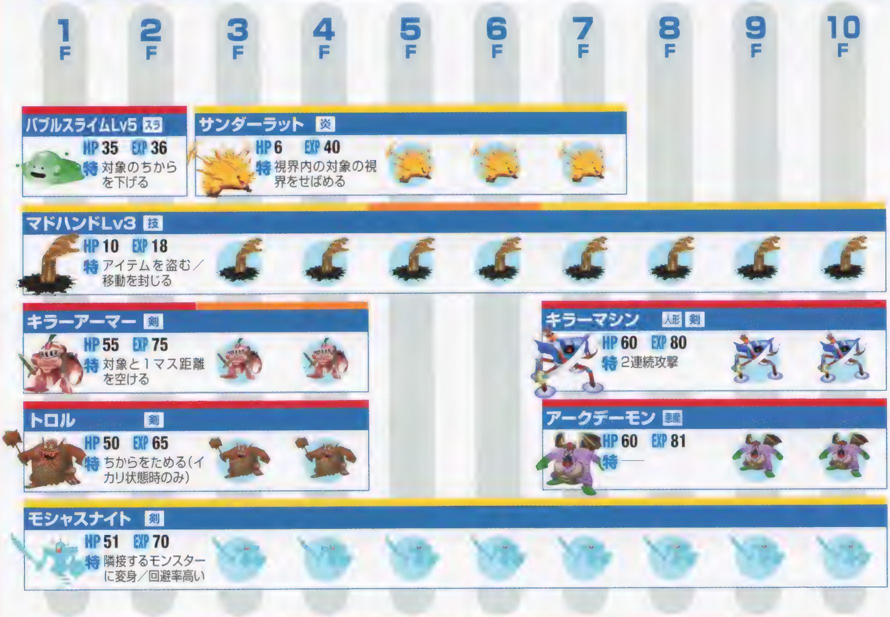


サンダーラットは 強い光を出した！
トルネコは まわりしか見えなくなった！
イネスは 目が見えなくなった。

←このようなときは、仲間と場所を入れかわることで対処しよう。

モンスター分布図

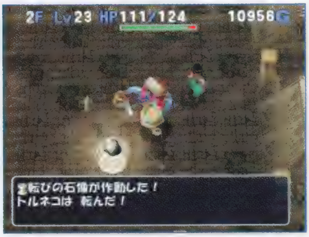
遺跡の大空洞　北


1F 2F 3F 4F 5F 6F 7F 8F 9F 10F
バブルスライムLv5 スラ
HP 35 EXP 36
特 対象のちからを下げる
サンダーラット 炎
HP 6 EXP 40
特 視界内の対象の視界をせばめる
マドハンドLv3 技
HP 10 EXP 18
特 アイテムを盗む／移動を封じる
キラーアーマー 剣
HP 55 EXP 75
特 対象と1マス距離を空ける
キラーマシン 人形 剣
HP 60 EXP 80
特 2連続攻撃
トロル 剣
HP 50 EXP 65
特 ちからをためる(イカリ状態時のみ)
アークデーモン 悪魔
HP 60 EXP 81
特 ——
モシャスナイト 剣
HP 51 EXP 70
特 隣接するモンスターに変身／回避率高い

1～10F

転びの石像がある部屋では

ロサが仲間の場合は、転びの石像がある部屋に入ると非常に危険。転んだときに宝物を落として、ロサが怒ってトルネコを攻撃してくる可能性があるからだ。また、転んださいに落としたアイテムをマドハンドLv3に投げつけられると、そのアイテムは消えてしまうので、転びの石像がある部屋では、マドハンドLv3に近づかないようにすること。


2F Lv23 HP111/124 10956G

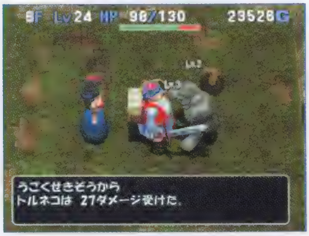
転びの石像が作動した！
トルネコは 転んだ！

⬆トルネコの目の前にあるのが転びの石像。これが作動すると、部屋にいるキャラクターやモンスターは転んでアイテムを落とす。

7～10F

探索の度合いはアイテムしだい

モシャスナイトに加えて、アークデーモンやキラーマシンなど、一度に大ダメージを与えてくるモンスターが多く出現する。フロアをスミズミまで探索するのは、戦いで利用できるアイテムを豊富に持っているときだけにしよう。


8F Lv24 HP 96/130 23528G

うごくせきぞうから
トルネコは 27ダメージ受けた。

⬆マドハンドLv3がときおり出現させるうごくせきぞうLv3も、非常に攻撃力が高く、かなり危険な相手だ。

入手できるアイテム

【祝福】あり　【ミミック】あり
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

遺跡の大空洞　北

指輪 落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
遠投の指輪	○	—	—
きれいな指輪	○	—	—
混乱よけの指輪	○	—	—
ちからの指輪	○	—	—
人形よけの指輪	○	—	—
眠らずの指輪	○	—	—

石 落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
魔法の石	○	—	—

食料 落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
大きなパン	○	—	—
パン	○	—	—

草 落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
踊り草	○	—	—
かなしばりのたね	○	—	—
雑草	○	—	—
すばやさのたね	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
鉄化のたね	○	—	—
毒けし草	○	—	—
まどわし草	○	—	—
めぐすり草	○	—	—
目覚まし草	○	—	—
めつぶし草	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—

杖 落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
風の杖	○	—	—
かなしばりの杖	○	—	—
氷柱の杖	○	—	—
場所替えの杖	○	—	—
ふきとばしの杖	○	—	—
ホイミの杖	○	—	—
ボミオスの杖	○	—	—
マヌーサの杖	○	—	—
ラリホーの杖	○	—	—
ルカニの杖	○	—	—

壺 落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
回復の壺	○	—	—
火薬壺	○	—	—
すいこみの壺	○	—	—
倉庫の壺	○	—	—
とじこめの壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—
まものの壺	○	—	—

その他 落ちている確率 ★★★★☆

名前	落	壁	店
ゴールド	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

遺跡の大空洞　北

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～10F	○	×	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×

設置される石像

○…設置される
×…設置されない

遺跡の大空洞　北

フロア	身代わり	転び	火炎	ふきとばし	場所替え	ワナ増殖	ワナ壊し	10ダメージ	重力	遠投	爆発	岩とばし	ビッグモアイ	すいとり	インパス	変化	マホトーン	ルーラ	ラリホー	踊り	レミーラ	スポット	メガンテ	ゴールド	パン	投げ効果
1～10F	○	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

ワンポイントアドバイス 26

ONEPOINT ADVICE

教会へ行かずに呪いを解く方法

呪われているアイテムは、教会で神父やシスターに頼んだり、シャナクの巻物を使う以外にも、以下のような方法で通常の状態にもどせる。

矢や石などの飛び道具は、アイテムウィンドウで■ボタンを押して、同じ種類の呪われていないものとまとめることで、通常の状態にもどせる。コスタリベラで売られている呪われた飛び道具も、この方法ならタダで呪いを解くことが可能だ。

飛び道具以外のアイテムは、合成に使用するといい。合成に使ったアイテムのうち、一方が呪われていないものなら、できあがったアイテムはかならず通常の状態になっているのだ。

SPOT GUIDE

コスタリベラ

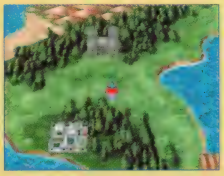
グレートバレイナ国の商業の中心をになう、大きな港町。実際に訪れたことがなくても、グレートバレイナ島に着いた時点からルーラで移動可能だ。豊富な品ぞろえの店、さまざまな遊びが体験できるカジノなど、見どころはタップリ。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
可	可	あり	あり	あり	なし(※1)

※1……ポポロ編では「あり」

物語を進めるポイント

1. 港の近くの出店では、グレートバレイナ城の兵士長が困っている。城の事情をよく知る彼の相談に乗ればいいことが……？



⬅物語を早く進めたければ、グレートバレイナ島に着いたあとこの町へ寄らず、まっすぐグレートバレイナ城へ向かおう。

攻略ここが大事!

出航するさいの注意

占い師を見つけ、船でバリナボの村へもどることになったら(→P.163)、新しく自分のものになった店へ忘れずに寄っていこう。そのあと港で船に乗ると、じきにポポロ編がはじまる。ポポロは最初、アイテムを持っていないうえ、店もしばらく利用できないため、トルネコよりも苦戦をしいられてしまう。倉庫のアイテムはポポロも利用できるので、ポポロの役に立ちそうなものは、出航前に倉庫へ預けておこう。

倉庫に預けておきたいもの

- 指輪
- 魔法の石
- リレミトの巻物
- 杖（とくにホイミの杖）
- 回復の壺

⬆剣や盾、読んで使う巻物は、トルネコが持ったままでいい。

宿屋

一泊するとパンが手に入るほか、食堂にいるメイドに話しかければ、大きなパンがもらえる（ダンジョンから出るたびに入手可能）。

教会

道具屋

ルーラ草とすばやさのたねは後半のダンジョンの攻略に欠かせないので、いまから買いためておきたい。ちなみに、宿屋の食堂からこの店のカウンターに入ると、おもしろい話が聞ける。

●商品リスト

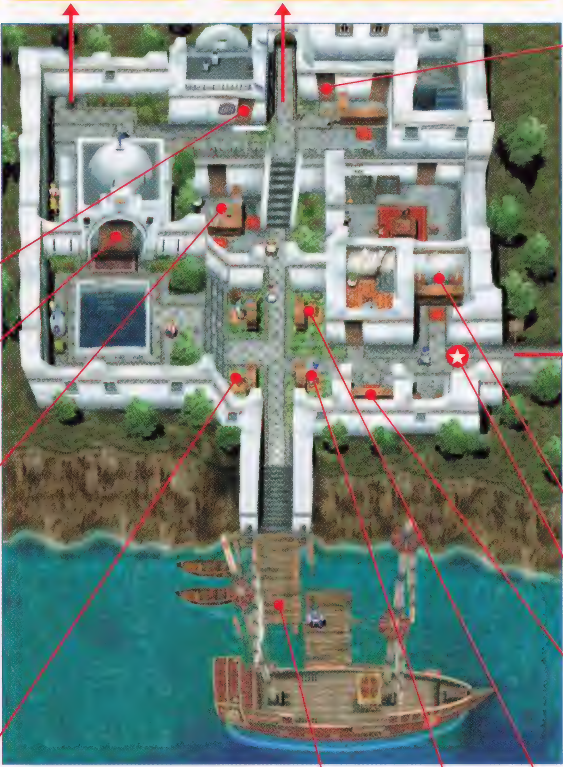
商品	価格	商品	価格
パン	100G	踊り草	100G
大きなパン	200G	鉄化のたね	200G
毒けし草	300G	すばやさのたね	350G
ルーラ草	100G		

巻物の専門店

便利な巻物がそろっている。全体を見渡すことのできないダンジョンではレミーラの巻物があると安心だ。なお、この店で買い物をすると、福引き券がもらえることがある。もらったらカジノへ行き、福引きに挑戦してみよう(→P.150)。

●商品リスト

商品	価格
レミーラの巻物	650G
千里眼の巻物	650G
かなしばりの巻物	650G
トラマナの巻物	650G
ルカナンの巻物	650G
パワーアップの巻物	650G
ザオラルの巻物	650G
リレミトの巻物	100G


カジノへ(→P.150)
グレートバレイナ島のフィールドマップへ
グレートバレイナ島のフィールドマップへ
銀行
ルーラPOINT
倉庫
港

王所有の別荘

住むにも商売するにも良さそうな建物だが、残念ながらここはグレートバレイナ国王のもの。王に気に入られれば、いずれはトルネコのものに……。

⬆物語が進むと、ここを自分の店にして、アイテムを売れるようになる(→P.226)。

武器の専門店

銀の矢や魔法の石など便利な飛び道具をあつかっているが、どの売り物も呪われているのが難点。教会で呪いを解いてもらうと1回2000Gかかるため、同じ種類で呪われていないアイテムとまとめることで解決したい。

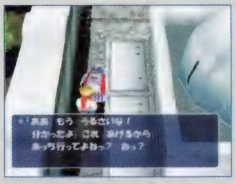
●商品リスト

10本の木の矢	200G
10本の鉄の矢	600G
10本の銀の矢	800G
5個の魔法の石	750G
1個のブーメラン	120G

攻略ここが大事!

オジャマ虫に福きたる

コスタリベラの片すみでは、金髪の青年が、マリンちゃんというバニーガールを熱心に口説いている。そこでちょっとおジャマすると、あっちへ行くかわりにということで、青年からちいさなメダルがもらえるのだ。



⬆ジャマするのは悪い気もするが、ちょいと失礼。

杖の専門店

特定のモンスターが落とす杖を売っている。リストの上から3つの杖はどれも、急いでダンジョンを突破したいときに便利。比較的安いバシルーラの杖だけでも買っておくと安心だ。

●商品リスト

バシルーラの杖[5]	800G
げんじゅつしの杖[5]	8000G
ドルイドの杖[5]	6000G
きとうしの杖[5]	3000G
ようじゅつしの杖[5]	4000G

入手できるアイテム

●薬草×2　●大きなパン
●ちいさなメダル×3　●50ゴールド

コスタリベラの「ひみつクラブ」

カジノ

ほかではできない遊びが楽しめるうえ、カジノ専用の通貨であるコインをためれば、貴重なアイテムと交換できる。ただし、夢中になりすぎて本来の目的を忘れないように……。

モンスター闘技場

モンスター同士を戦わせる場所だが、操作キャラクターがトルネコかポポロかで遊びかたがちがう。なお、カジノでポポロが挑戦できるのは、これと福引きのみとなっている。

…トルネコの場合…

出場モンスターのなかで生き残ると思うものを1体選び、コインを賭ける（10～100枚）。勝てば、そのモンスターの倍率に応じてコインがもらえる。

…ポポロの場合…

出場させた仲間モンスターが生き残れば勝ちとなり、賞品がもらえる（もらえるアイテムはランダムで決定）。別の冒険の書のモンスターとも対戦できる。

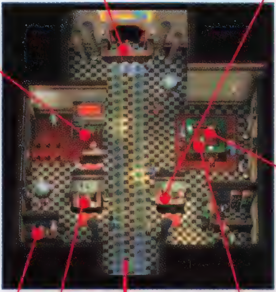
体重じまん大会会場

ここで開かれる体重じまん大会とは、自分と持ち物の重さの合計を競うもので、優勝すると賞品がもらえる。ただし、参加できるのはトルネコのみで、しかもエンディング前には挑戦できない（→P.226）。

●賞品リスト

優勝回数	賞品
1回目	99本のまじんの矢
2回目	99本のふきとばしの矢
3回目	99本の会心の矢

※4回目以降はもらえない



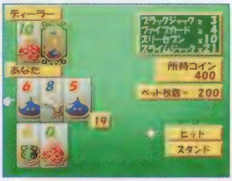
コスタリベラへ
（→P.149）

コイン売り場

カジノの通貨であるコインを、1枚20Gで購入可能。なお、コインは換金できない。

ブラックジャックテーブル

コイン1枚以上でブラックジャックに挑戦できる。ディーラーと自分のうち、手持ちのカードの合計が21以下で、なおかつ21に近いほうが勝ちだ。



ブラックジャック ×3
ファイブカード ×4
スリーセブン ×10
スライムジャック ×21

所持コイン 400

ベット枚数 200

⬆スライムのカードを使った特別な役もある（ポーカーも同様）。

福引き所

1枚の福引き券につき1回、福引きに挑戦でき、出た玉に応じて賞品がもらえる。特等のゴールドカードは、持っているとダンジョン外での買い物が半額になるというもので、ここでしか手に入らない。福引き券は、巻物の専門店でもらおう（→P.148）。

●賞品リスト

等	玉の色	賞品
特等	金	ゴールドカード
1等	銀	白紙の巻物
2等	赤	メッキの巻物
3等	青	スカラの巻物
4等	緑	バイキルトの巻物
5等	桃	福引き券
はずれ	白	（なし）

景品こうかん所

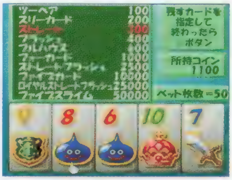
持っているコインを、枚数に応じて好きな景品と交換できる。比較的少ない枚数のコインで手に入るうえ便利に使える、魔法の矢がオススメだ。

●景品リスト

景品	必要なコイン
火薬壺[0]	500枚
10本の魔法の矢	500枚
スパークソード	20000枚
ゴールドウィップ	40000枚
ブレッドハンド	60000枚
値切りの指輪	60000枚

ポーカーテーブル

コイン1枚以上でポーカーに挑戦できる。役を作ってコインをもらおう。



ツーペア 100
スリーカード 200
ストレート 300
フラッシュ 400
フルハウス 800
フォーカード 1000
ストレートフラッシュ 2500
ファイブカード 10000
ロイヤルストレートフラッシュ 25000
ファイブスライム 50000

所持コイン 1100

ベット枚数 =50

⬆役ができたあとは、HIGH＆LOWでさらにコインを増やせる。

SPOT GUIDE

グレートバレイナ城下町

グレートバレイナ城下に広がる町。城のおひざもとだけあって、グレートバレイナ王や王妃などのウワサがあちこちでささやかれている。ルーラで直接訪れることはできないが、コスタリベラが目と鼻の先なので不自由はないはずだ。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	可	あり	なし	なし	なし

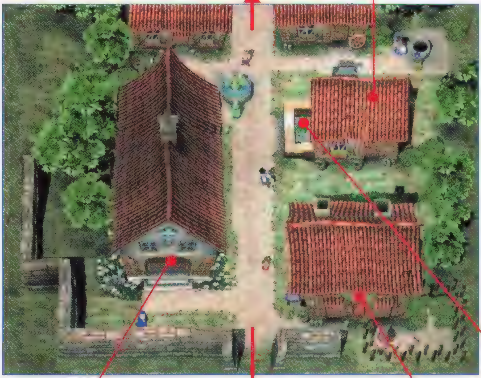
入手できるアイテム

- 薬草
- ちいさなメダル×2
- 200ゴールド
- 100ゴールド

合成屋

ここにいる老人は腕利きの合成屋だが、いまは仕事をする気にならないようだ。物語が進んだら、また訪ねてみよう。

グレートバレイナ城へ(→P.152)



教会

グレートバレイナ島のフィールドマップへ

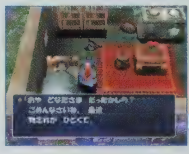
宿屋

3階建てで中庭つきの広い宿屋。地下の酒場では占い師のウワサが聞ける。

攻略ここが大事!

ネコのミーコを助けよう

町のどこかでネコが困っているのを見たら、迷わず助けてあげよう。すると、このネコ——ミーコの飼い主である、左上の家に住むおばあさんから、お礼にちいさなメダルがもらえるのだ。



←ミーコを助けていても、ポポロ編がはじまったあとはおばあさんがそのことを忘れてしまい、ちいさなメダルをくれなくなる。

道具屋

こんぼうとボンバーキラーの印は、いずれ合成でほかの武器に付けたい。

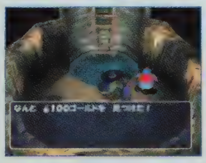
●商品リスト

こんぼう+1	1000G
鋼鉄の剣+1	1800G
鉄の斧	1200G
ボンバーキラー	8000G
やいばの盾+1	4000G
ラウンドシールド	2000G
鋼鉄の盾	3000G
10本の鉄の矢	600G

攻略ここが大事!

ここほれワンワン?

王の依頼をはたしたあとだと、ジョンという少年の飼いイヌのマイキーが、井戸のまわりで何かを気にしている。試しに井戸を探してみると、そこには100ゴールドが……。

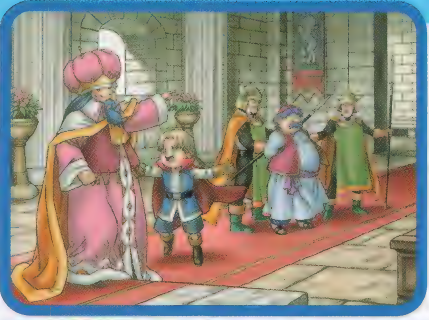


←この100ゴールドは、ポポロ編がはじまったあとでも手に入る。

SPOT GUIDE

グレートバレイナ城

城下町の中央の道をまっすぐ奥へ進むと、グレートバレイナ城に着く。城内には、グレートバレイナ国王をはじめ、重要な人物がたくさんいるため、何度も行き来することになるだろう。ただし、最初はなかに入ることができない。



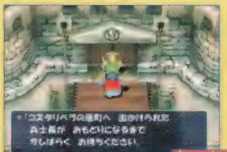
ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	不可	なし	なし	なし	なし

物語を進めるポイント

1. グレートバレイナ島にいるという占い師の居場所を知るには、この地を治める王に聞くのが一番。城内に入れるかどうかは、出張中の兵士長にかかっているようだが……。

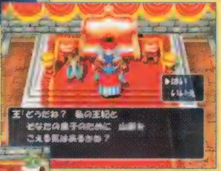
2. 最初は機嫌の悪いグレートバレイナ国王も、王子に説得されると、トルネコの話をきちんと聞いてくれるようになる。王妃のために占い師と会ってくれと頼まれたあとは、北の山脈を越えて、占い師のもとへ向かおう。

3. 無事に王の依頼をはたすと、ほうびとしてコスタリベラの別荘がもらえ、そこで店を営業する許可も下りる。引きつづき行なわれる店員採用試験では、一度店員を決めたら取り消すことはできないので、後悔のないように慎重に選びたい（右ページを参照）。



＊「コスタリベラの港町へ　出かけられた
兵士長が　おもどりになるまで
今しばらく　お待ちください。

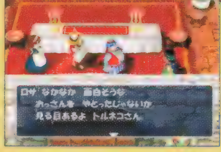
⬅兵士に門前払いされたら、兵士長を捜しに行こう。コスタリベラのどこかにいるはずだ。



王「どうだね？　私の王妃と
そなたの息子のために　山脈を
こえる気はあるかね？

▶はい
いいえ

➡王の依頼を受けたあとなら、山脈のふもとのほこらから、山脈の尾根へ行ける。準備を念入りに整えて挑もう。



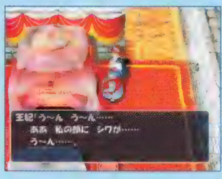
ロサ「なかなか　面白そうな
おっさんを　やとったじゃないか
見る目あるよ　トルネコさん。

⬅イネスかロサを連れて占い師に会うと、城内で目覚めたときや店員採用試験のときに、いろいろな話が聞けておもしろい。

物語ここに注目！

王妃の病気の真相

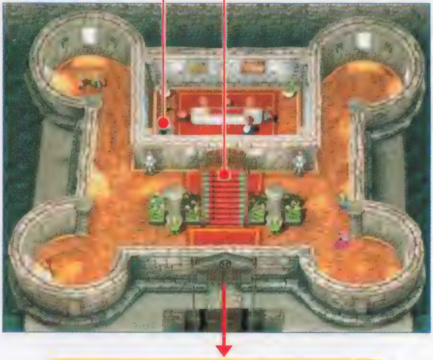
絶世の美女である王妃が伏せってしまった原因は一体何だろう？　人々の話を総合すると、どうやら病気のせいではなく、年を取るのに耐えられなくて寝こんだというのが真相らしい。なんとも人騒がせな話だ。



王妃「う～ん　う～ん……
ああ　私の顔に　シワが……
う～ん……。

⬅美貌が自慢なため鏡をほしがったが、そのせいで自分の顔のシワに気づき、ショックを受けた様子。

1階

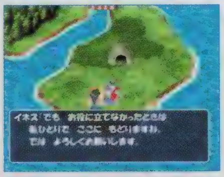


グレートバレイナ城下町へ（→P.151）

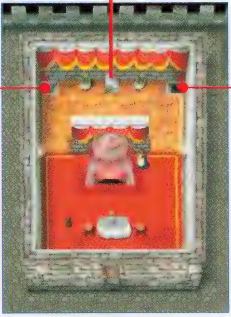
攻略ここが大事!

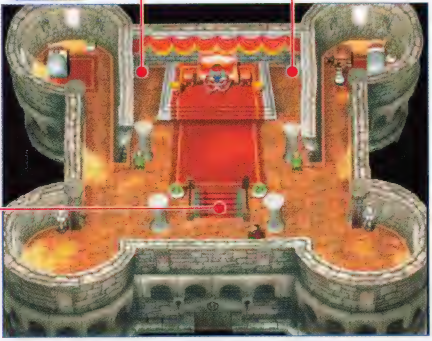
仲間を連れて占い師のもとへ

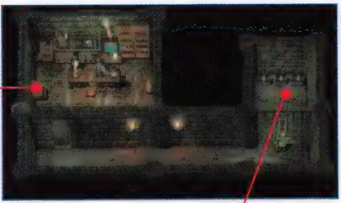
グレートバレイナ島へ着いたときに別れた仲間キャラクターは、王の依頼を受けたあとなら、もう一度仲間にできる。彼らとともに占い師に会わなければ聞けないセリフもあるので、誘ってみるのもいい（→P.163）。ただし、一度でも冒険に失敗すると、彼らは自動的に仲間からはずれてしまう。また、この段階では、仲間をロサからイネスに変えることもできない。



⬆グレートバレイナ島の南はじで話しかけよう。冒険に失敗した場合も彼らはここにもどり、話しかければ仲間にし直せる。

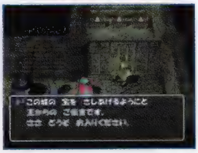






宝物庫

トルネコが王の依頼をはたすと、ほうびとして、ここの宝がもらえるようになる。先へ進む前に宝箱の中身を忘れず入手していこう。



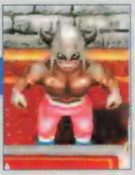
攻略ここが大事!

どちらを店員に選ぶ?

王の依頼をはたすと、ほうびとしてコスタリベラで支店を開く許可がもらえ、そこで働かせる店員を選ぶことになる。店員の候補は、マジメな青年サムソンと、自称すご腕の商売人ダグラスのふたり。すぐに大金がほしければサムソンが、エンディング後まで長い目で見てお金をたくさんもうけたければダグラスがオススメだ。なお、店の開店は、物語が進んでからになる（→P.198）。

サムソン

⬅マジメで城内の人々の受けがいいためか、開店時に王からもらえる品物の売上金が50000Gと高額。



ダグラス

➡王からもらえる品物の売上金は5000Gにしかならないが、通常の1.25倍の値段でアイテムを売ってくれる。

入手できるアイテム

- ●エリミネーターの斧
- ●回復の指輪
- ●ちからのたね
- ●ちいさなメダル
- ●50ゴールド

トルネコ編 ダンジョン⑫

全5F

オススメLv 24

バレイナのほら穴

グレートバレイナ島を移動しているときにエンカウントするダンジョン。物語を進めるうえではかならずしも入る必要はないが、いろいろな杖や草が落ちているので、それらを集めるために探索しておくといいだろう。

グレートバレイナ島
DUNGEON
バレイナのほら穴

※グレートバレイナ島のフィールドマップ上でエンカウントする

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	×	○	○	×	—	×	×	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

アイテム

杖を集めよう

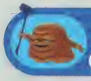
このダンジョンには、計13種類もの杖が落ちている。なかでも、身代わりの杖やもろはの杖は、以降のダンジョンを探索するときにとても役に立つので、何度か入り直してでも拾っておこう。また、石や草が必要になったときなども、拾いに訪れるといい。

Lv24 HP126/130
24901G

カルサイトの指輪を拾った。

←このダンジョンでは、一部の系統のアイテムが未識別状態で手に入る。

モンスター！PICKUP



ドルイド 1F

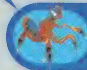
位置関係に注意

ドルイドの杖を振って、その魔法弾が当たった相手をワープさせたうえに睡眠状態にする。ワープはともかく、睡眠状態にされると非常に危険なので、できればドルイドと一直線上でない位置から魔法の石を投げて倒してしまいたい。

シャーマン 3F

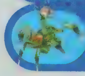
アイテムを呪われた状態にする

トルネコが隣接していると、呪いの言葉を吐き、こちらが持っているいずれかのアイテムを呪われた状態にすることがある。アイテムを呪われたくなければ、遠距離攻撃などを使って、隣接せずに倒そう。ちなみに、壺に入っているアイテムは呪われる対象にはならないので、大事なアイテムを保存の壺に入れておくという対処法もある。



さそりかまきり 1F

2連続攻撃＆切り刻みがキツイ



キラーマンティス 3F

床に落ちているものまで切り刻む

トルネコが持つ草や巻物を切り刻む（キラーマンティスは落ちているものも切り刻む）。持っている草や巻物は壺に入れておけば切り刻まれずにすむが、床に落ちているものは切り刻まれるのを防ぐ方法がないので、草や巻物は早めに拾おう。

メガザルロック 1、4～5F

モンスターをよみがえらせる

隣接しているモンスターが倒れると、メガザルを唱えて、みずからの命と引きかえにそのモンスターを復活させる。ほかのモンスターと同時に相手をするときは、この敵を先に倒したほうがいい。

モンスター分布図

バレイナのほら穴

1F

	名前		HP	EXP	特
	ケダモン		33	25	2マス距離を空ける
	ストローマウス	技	19	16	対象をかなしばり状態に
	ドルイド	魔法 杖	20	10	ドルイドの杖を振る
	さそりかまきり	技	15	13	2連続攻撃
	はねせんにん	魔法 杖	17	14	対象を自然回復無効状態に
	メガザルロック	爆弾 魔法	35	23	メガザルを使う
	ベビーニュート	炎	20	19	炎の息や氷の息を吐く
	エビルポット	浮遊 悪魔	26	20	モンスターを呼ぶ

2F

	名前		HP	EXP	特
	ドラキーマ	浮遊	42	36	気まぐれに動く
	さまようよろい	剣	45	49	対象と1マス距離を空ける
	ギガンテス		55	65	対象を吹き飛ばす
	あくましんかん	悪魔 剣	48	41	ちからをためる

3F

	名前		HP	EXP	特
	ホイミスライム	浮遊 スラ 魔法	28	11	ホイミを使う
	リリバット		40	26	木の矢を撃つ
	スーパーテンツク		38	56	対象を踊り状態に
	キラーマンティス	技	50	55	2連続攻撃
	メイジももんじゃ	技	45	35	対象を封印状態に
	くさった死体	ゾン	45	40	盾の修正値を−1
	シャーマン	ゾン 魔法 杖	35	45	対象の持ち物を呪い状態に
	オニオーン		10	1	倍速1回攻撃

4~5F

	名前		HP	EXP	特
	スライムブレス	浮遊 炎 スラ	34	35	炎の息を吐く／集団行動
	アローインプ		41	30	鉄の矢を撃つ
	おばけキノコ		38	36	対象のちからを低下
	キメラ	浮遊	48	75	対象に瞬間移動で隣接
	メイジももんじゃ				
	メガザルロック	爆弾 魔法			
	トロルボンバー	剣	60	80	ちからをためる
	エビルポット	浮遊 悪魔			

1、3F

保存の壺を利用すること

1Fにはさそりかまきり、3Fにはキラーマンティスが出現する。これらのフロアを探索するときは、草と巻物はつねに保存の壺に入れておこう。

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

バレイナのほら穴

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～5F	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×

入手できるアイテム

バレイナのほら穴

【祝福】あり　【ミミック】なし
【呪い】あり　【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店

指輪

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
きれいな指輪	○	—	—
ちからの指輪	○	—	—

矢

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

モンスター固有所持アイテム

- 木の矢（リリバット）
- 鉄の矢（アローインプ）

石

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
魔法の石	○	—	—

食料

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
パン	○	—	—

モンスター固有所持アイテム

- パン（オニオーン）

草

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
火炎草	○	—	—
すばやさのたね	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
鉄化のたね	○	—	—
毒けし草	○	—	—
まどわし草	○	—	—
めぐすり草	○	—	—
メダパニ草	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—

杖

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
いかずちの杖	○	—	—
おびえの杖	○	—	—
かなしばりの杖	○	—	—
場所替えの杖	○	—	—
万能の杖	○	—	—
ふきとばしの杖	○	—	—
ホイミの杖	○	—	—
ボミオスの杖	○	—	—
身代わりの杖	○	—	—
メダパニの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
ラリホーの杖	○	—	—
ルカニの杖	○	—	—

モンスター固有所持アイテム

- ドルイドの杖（ドルイド）

壺

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
回復の壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—

その他

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

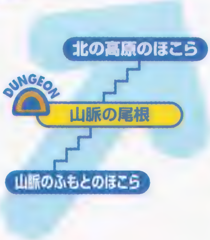
名前	落	壁	店
ゴールド	—	○	—

トルネコ編 ダンジョン⑬

山脈の尾根

全13F

オススメLV 24



占いババのもとへ向かうときに越えるダンジョン。屋外ということで、これまでの常識が通用しない部分があるので気をつけよう。ここを突破して占いババに会うと、トルネコ編はひとまず終了となる。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	あり	なし	なし	なし	なし	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	△	○	○	○	—	△	△	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法

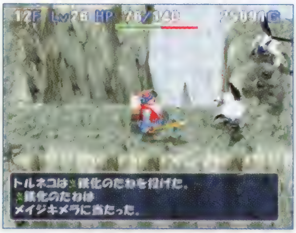
国王に会いに行こう

グレートバレイナ国王から、王妃のために北の山脈を越えて占い師のもとへ行ってほしいと頼まれたあとならば、ダンジョンの入口に立ちふさがっていた兵士がどいてくれる。国王に会うまでの手順は、P.152を参照。

アドバイス

敵から逃げるには

出現するモンスターはかなりの強敵ぞろいなので、これまでのダンジョンのようにすべての部屋を探索してまわるのは難しい。なかなか突破できないときは、ひたすら逃げまくって階段を目指すという方針で探索してみるのも手だろう。その場合は、逃げやすいように、イネスやロサは連れていかないこと。また、コスタリベラで購入できるバシルーラの杖と鉄化のたねを、いくつかずつ持っていくといい。



トルネコは 鉄化のたねを投げた。
鉄化のたねは
メイジキメラに当たった。

⬅鉄化のたねは、通路で複数の敵に追われているとき、先頭のモンスターに投げるといい。

特徴

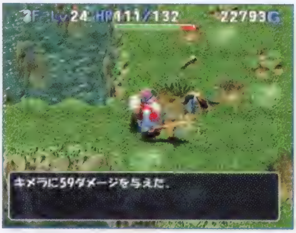
壁のかわりに谷が出現

これまでのダンジョンとちがい、部屋や通路のまわりが谷になっている。そのため、部屋の出入口や通路の曲がり角でも、斜め方向への移動や攻撃ができるのだ。それ以外にも、浮遊系のモンスターが部屋や通路の外側も自由に移動できたり、投げたアイテムが部屋を越えて飛んでいく、などの特徴がある。

準備

万全な体勢で挑みたい

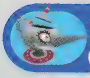
山脈の尾根には壁がないこともあって、どくやずきんが撃つ毒の矢を受けやすい。この攻撃に対処するため、毒けしの指輪か毒けし草を持って入ろう。また、敵に囲まれたときの対策としてすばやさのたねやルーラ草、おおめだまの特技への対策として混乱よけの指輪や飛び道具も持ちこんでおきたい。



キメラに59ダメージを与えた。

⬅ウィンドスピアーを装備していれば、キメラなどとの戦いで有利になる。

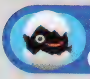
モンスター！PICKUP



エビルポットLv2　1～13F

放っておくとモンスターだらけに

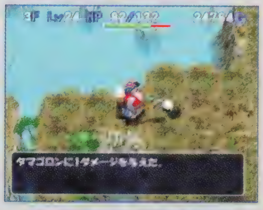
隣接していると、周囲に数体のモンスター（そのフロアに現れるもののみ）を出現させることがある。この特技を連続で使われると、まわりがモンスターだらけになって、まず勝ち目がなくなってしまう。見かけたら遠距離攻撃などを使って早めに倒したい。



タマゴロン　1～3､11～13F

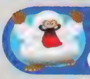
卵のなかからモンスターが生まれる

攻撃を当てると身体が割れて、なかから別のモンスター（そのフロアに現れるもののみ）が出現することがある。タマゴロン自体の攻撃力は低めなので、ほかの敵もいるときは最後に倒そう。



タマゴロンに1ダメージをあたえた。

⬅タマゴロンは、大半の攻撃によるダメージを1にしてしまう。



イエティ　1～4F

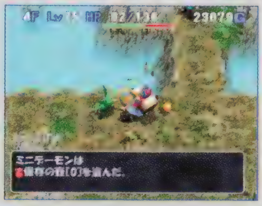
四位一体攻撃を仕掛けてくる

かならず4体まとめて出現。最初はいっさい動かないが、4体のうち1体でも攻撃や魔法を受けると全員が行動をはじめる。倍速で行動するため、隣接して攻撃するとつぎのターンで包囲されてしまう。倒すなら、部屋の出入口近くで遠距離攻撃を当ててから通路へ下がり、1体ずつと戦うようにするといい。

ミニデーモン　4～9F

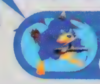
壺を盗んで去っていく

トルネコから壺を盗み、ワープで逃げていく。盗まれた壺はフロアのどこか（ワナの近くなど）に置かれるが、入れていたアイテムはトルネコの近くにばらまかれる。隣接させずに倒すのがベストだ。



ミニデーモンは
保存の壺[0]を盗んだ。

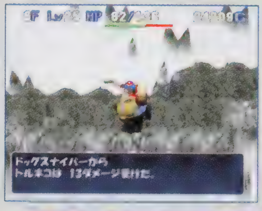
⬅谷のそばで盗まれると、壺の中身が谷へ落ちて消滅してしまう。なお、この時点で盗まれるのは、保存の壺のみ。



ドッグスナイパー　6～10F

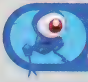
起こすさいは周囲に注意

倍速2回攻撃のモンスターだが、大半は出現時から眠っている。しかも、隣接するか、何らかの攻撃や魔法が当たらないかぎり眠りつづけるので、ほかにモンスターがいるなら、そちらを先に倒すといい。



ドッグスナイパーから
トルネコは 13ダメージ受けた。

⬅画面外から鉄の矢を撃ってきたら、こちらも飛び道具で対抗すること。



おおめだま　7～11F

視界内の敵を一度に混乱状態に

同じ部屋にいる（または通路内で近くにいる）と、こちらを混乱状態にしてくることがある。反撃できない位置から特技を使われたりするので、部屋内でおおめだまを見かけたときは通路まで下がろう。なお、もし混乱状態にされたら、つねに向きが変わらないアイテム（飛び道具や杖）で攻撃すること。

ひょうがまじん　11～13F

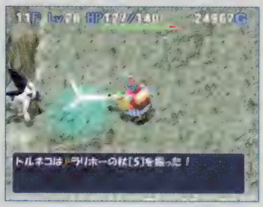
地面に潜ってアイテムをかわす

遠距離攻撃や巻物による攻撃は、地面に潜ってかわされてしまう。アイテムを使用して戦うなら、すばやさのたねや火炎草といった、トルネコ自身に使うものにすること。ちなみに、魔法の石などを放物線投げすれば、ひょうがまじんにも当てられる。

シルバーデビル　11～13F

対策なしでは非常に危険

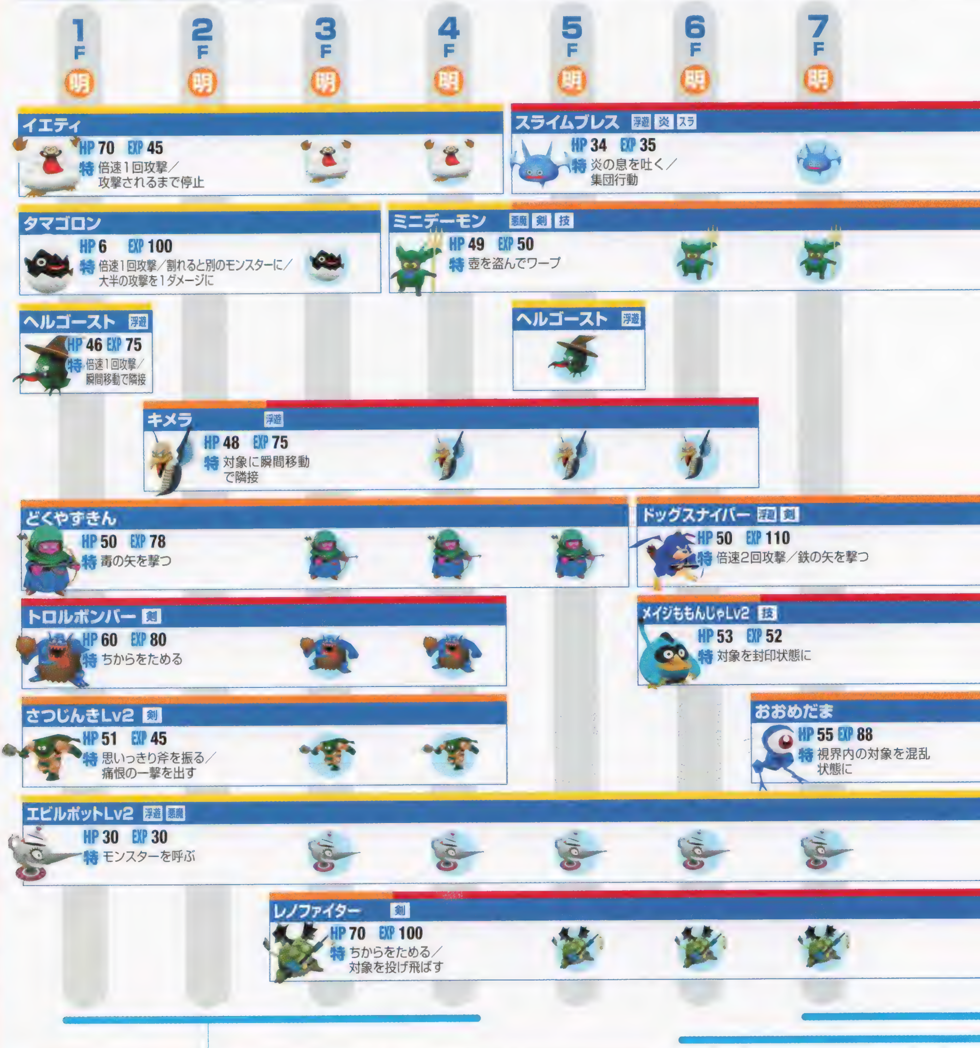
倍速2回攻撃で行動するモンスター。そのまま戦うとトルネコが1ターンに受けるダメージ量が非常に多くなってしまうので、すばやさのたねを飲んで倍速状態になるなどして対抗しよう。



トルネコは ラリホーの杖[5]を振った！

⬅ラリホーの杖やボミオスの杖を振ってから攻撃するというのも効果的。

モンスター分布図



イエティ
HP 70 EXP 45
特 倍速１回攻撃／攻撃されるまで停止

スライムブレス 浮遊 炎 スラ
HP 34 EXP 35
特 炎の息を吐く／集団行動

タマゴロン
HP 6 EXP 100
特 倍速１回攻撃／割れると別のモンスターに／大半の攻撃を１ダメージに

ミニデーモン 悪魔 剣 技
HP 49 EXP 50
特 壺を盗んでワープ

ヘルゴースト 浮遊
HP 46 EXP 75
特 倍速１回攻撃／瞬間移動で隣接

ヘルゴースト 浮遊

キメラ 浮遊
HP 48 EXP 75
特 対象に瞬間移動で隣接

どくやずきん
HP 50 EXP 78
特 毒の矢を撃つ

ドッグスナイパー 浮遊 剣
HP 50 EXP 110
特 倍速2回攻撃／鉄の矢を撃つ

トロルボンバー 剣
HP 60 EXP 80
特 ちからをためる

メイジももんじゃLv2 技
HP 53 EXP 52
特 対象を封印状態に

さつじんきLv2 剣
HP 51 EXP 45
特 思いっきり斧を振る／痛恨の一撃を出す

おおめだま
HP 55 EXP 88
特 視界内の対象を混乱状態に

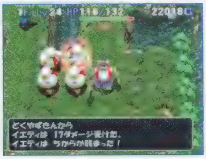
エビルポットLv2 浮遊 悪魔
HP 30 EXP 30
特 モンスターを呼ぶ

レノファイター 剣
HP 70 EXP 100
特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす

1～4F

イエティに毒の矢は危険

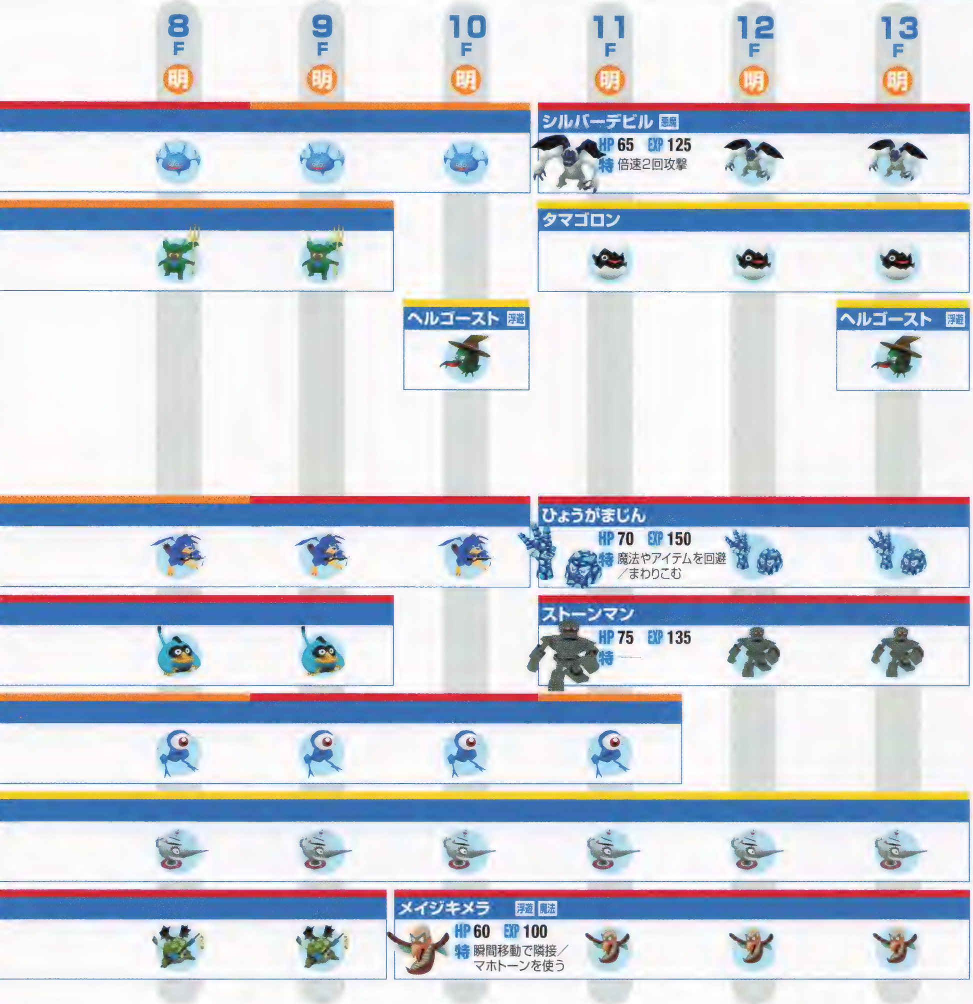
どくやずきんは、トルネコが直線上にいれば、あいだに別のモンスターがいても毒の矢を撃ってくる。これがイエティに当たった場合、４体のイエティが動き出してしまうので位置関係に気をつけたい。ただし、毒の矢は、モンスターに当てて、その攻撃力を半減させるという使い道もある。


1F Lv24 HP116/132 22018G

どくやずきんから
イエティは 17ダメージ受けた。
イエティは ちからが高まった！

⬅このダンジョンでは、部屋の外からも矢が飛んでくるので注意すること。

山脈の尾根



6～9F

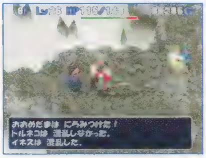
目覚めさせないように

眠っているドッグスナイパーは、基本的にトルネコが隣接でもしないかぎり起きないので、ほかのモンスターが同じ部屋にいる場合、先にそちらと戦ったほうがいい。しかし、ドッグスナイパーとともにレノファイターがいた場合は、すぐに部屋から出ること。レノファイターがトルネコを投げ飛ばして、ドッグスナイパーを起こしてしまうからだ。

7～11F

混乱よけの指輪を装備

おおめだまの特技によって混乱状態になると危険。混乱よけの指輪を持っているなら、つねに装備して探索したい。


おおめだまは にらみつけた！
トルネコは 混乱しなかった。
イネスは 混乱した。

←仲間を連れている場合は、仲間が混乱状態になることも。そのさいは、仲間に隣接しないようにしよう。

入手できるアイテム

【祝福】なし 【ミミック】なし
【呪い】あり(未識別) 【ひとくいばこ】なし

山脈の尾根

指輪

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
会心の指輪	○	—	—
きれいな指輪	○	—	—
混乱よけの指輪	○	—	—
しあわせの指輪	○	—	—
ちからの指輪	○	—	—
毒けしの指輪	○	—	—
ドラゴンの指輪	○	—	—
人形よけの指輪	○	—	—
爆発の指輪	○	—	—
ハラ守りの指輪	○	—	—
ハラモチの指輪	○	—	—

矢

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

モンスター固有所持アイテム
- 銀の矢(ドッグスナイパー)
- 毒の矢(どくやずきん)

石

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
魔法の石	○	—	—

食料

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
大きなパン	○	—	—
パン	○	—	—

草

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
雑草	○	—	—

杖

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
おびえの杖	○	—	—
風の杖	○	—	—
氷柱の杖	○	—	—
砂柱の杖	○	—	—
場所替えの杖	○	—	—
万能の杖	○	—	—
火柱の杖	○	—	—
ホイミの杖	○	—	—
ボミオスの杖	○	—	—
マヌーサの杖	○	—	—
身代わりの杖	○	—	—
メダパニの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
ラリホーの杖	○	—	—
ルカニの杖	○	—	—

壺

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
回復の壺	○	—	—
草の神の壺	○	—	—
すいこみの壺	○	—	—
倉庫の壺	○	—	—
とじこめの壺	○	—	—
へんげの壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—

その他

落ちている確率 ★★★★☆

名前	落	壁	店
ゴールド	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

山脈の尾根

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～13F	×	×	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×

設置される石像

○…設置される
×…設置されない

山脈の尾根

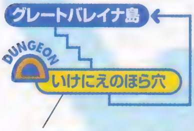
フロア	身代わり	転び	火炎	ふきとばし	場所替え	ワナ増殖	ワナ壊し	10ダメージ	重力	遠投	爆発	岩とばし	ビッグモアイ	すいとり	インパス	変化	マホトーン	ルーラ	ラリホー	踊り	レミーラ	スポット	メガンテ	ゴールド	パン	投げ効果
1～5F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
6～13F	○	×	○	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×

トルネコ編 ダンジョン⑭

全4F

いけにえのほら穴

敵からとじこめの壺を投げられるなど、すぐさま冒険が失敗となることが多いため、突破できるかは運しだい。物語を進めるうえで入る必要はないが、突破に成功すればモノカの杖などの貴重なアイテムを持ち帰ることが可能だ。



※グレートバレイナ島のフィールドマップ上（邪悪な風穴付近）でエンカウントする

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	あり	なし	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	—	—	—	○	—	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法 ›››

特殊なルールが適用される

このダンジョンには、下記のような特殊なルールがある。アイテムと所持金は、入る前に倉庫や銀行に預けておこう。

★いけにえのほら穴の特殊ルール★

- ●Lv1でスタートする（出ると能力値は入る前にもどる）
- ●入るときに、持っているアイテムはすべてなくなる
- ●冒険に失敗したらアイテムと所持金はすべてなくなる
- ●仲間を連れて入れない

アドバイス① ›››

モンスターとの戦いかた

Lv1でスタートするが、1Fからかなり強い敵が現れる。それぞれの敵は下記のように倒そう。

●くさった死体、リビングデッド、グール

火炎草、いかずちの杖、ザキの杖、もろはの杖のいずれかを利用する。睡眠状態にして通常攻撃を仕掛けるのは、レベルが4以上になってからにしたほうが安全だ。

●マドハンド

トルネコのレベルが3以上なら、通常攻撃で倒せる。所持アイテムを床に置いてから近づこう。

●ブラッドハンド

火炎草を使うか、くさった死体などをバーサーカー状態にして攻撃させればいい。

アドバイス② ›››

どう探索するべきか

レベル上げやアイテム集めよりも、先へ進むことを最優先に考えて行動しよう。階段が見つかったら、迷わず下へ向かうこと。モンスターとは積極的に戦う必要はなく、立ちふさがる敵だけを倒していけばいい。

←欲を出してアイテムを拾いに行ったつぎの瞬間に、トルネコが倒されてしまうことも多い。

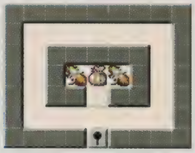
宝物部屋ガイド

いけにえのほら穴

▨ 掘れない壁　☐ 床　扉

4F

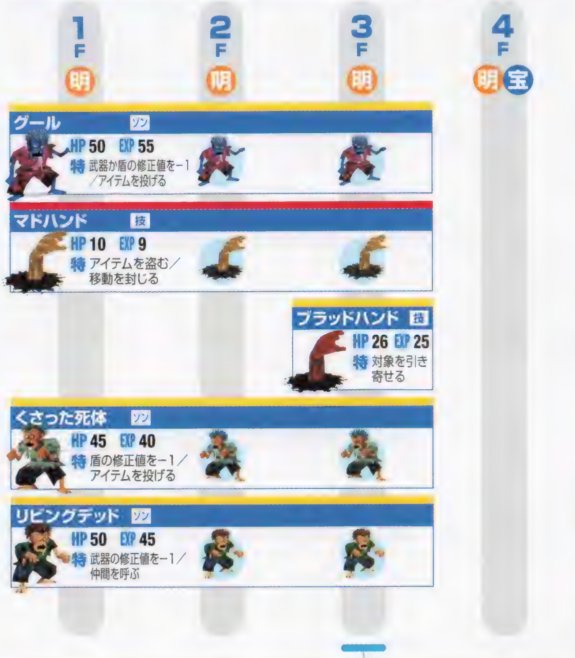
(右)スカラの巻物
(左)バイキルトの巻物
1000G



扉はカギを使って開けることが可能。カギはかならず4Fに落ちている。

モンスター分布図

いけにえのほら穴



グール ゾン
HP 50 EXP 55
特 武器か盾の修正値を−1／アイテムを投げる

マドハンド 技
HP 10 EXP 9
特 アイテムを盗む／移動を封じる

ブラッドハンド 技
HP 26 EXP 25
特 対象を引き寄せる

くさった死体 ゾン
HP 45 EXP 40
特 盾の修正値を−1／アイテムを投げる

リビングデッド ゾン
HP 50 EXP 45
特 武器の修正値を−1／仲間を呼ぶ

3F

ブラッドハンドに出会う前に階段を見つけよう

ブラッドハンドは、倒すことがかなり難しいにもかかわらず、同じ部屋内にいるトルネコを強制的に自分の隣へ引き寄せる能力を持つ。3Fでは、ブラッドハンドに出会う前に階段を見つけないと、まず突破できないと思っていい。

入手できるアイテム

いけにえのほら穴

【祝福】あり　【ミミック】なし
【呪い】あり　【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店
草 落ちている確率 ★★★★☆			
火炎草	○	—	—
雑草	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
バーサーカーのたね	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
杖 落ちている確率 ★★★★★			
いかずちの杖	○	—	—
ザキの杖	○	—	—
バーサーカーの杖	○	—	—
モノカの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
ラリホーの杖	○	—	—
壺 落ちている確率 ★★★★☆			
とじこめの壺	○	—	—
その他 落ちている確率 ★★☆☆☆			
カギ	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

いけにえのほら穴

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～2F	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○	×	○	○	×	○	×	×	×
3～4F	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×

設置される石像

○…設置される
×…設置されない

いけにえのほら穴

フロア	身代わり	転び	火炎	ふきとばし	場所替え	ワナ増殖	ワナ壊し	10ダメージ	重力	遠投	爆発	岩とばし	ビッグモアイ	すいとり	インパス	変化	マホトーン	ルーラ	ラリホー	踊り	レミーラ	スポット	メガンテ	ゴールド	パン	投げ効果
1～3F	×	○	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×	○
4F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

SPOT GUIDE

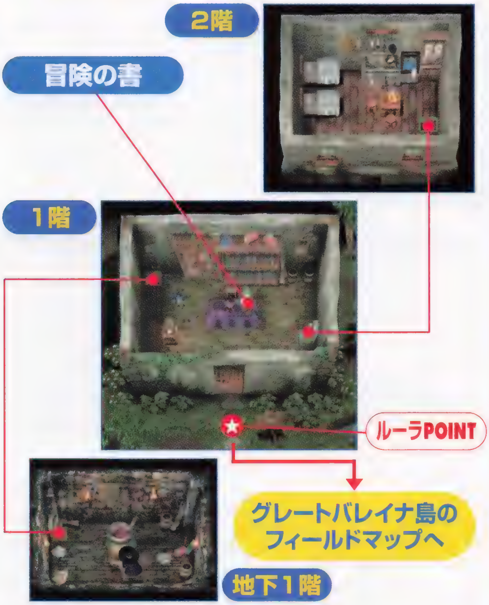
占いババの家

トルネコが捜し求めていた腕ききの占い師、占いババはここに住んでいる。ただし、彼女と会ったあとは自由に移動できなくなるため要注意。ここへはルーラでくることができるので、やり残したことを終えてから改めて訪れよう。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
可	可	なし	なし	なし	なし

入手できるアイテム

- 薬草
- ちいさなメダル
- 大きなパン



攻略ここが大事!

占いババと会う前に

占いババに会うと、しばらくのあいだ自分の意思でルーラを使うことができなくなり、移動できる範囲も制限される。とくに、ダンジョンには、ポポロ編になるまで入れなくなるのだ。この時点で仙人のほら穴(→P.135)に挑戦したければ気をつけよう。なお、イベントでロサのセリフを聞きたいなら、ルーラで占いババの家へ移動できるようになってからロサを仲間にすれば、ダンジョンで苦労せずにすむ(→P.153)。

占いババに会ったあとの物語の流れ

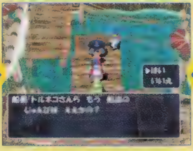
占いババに会うと、物語が一気に進んでいく。その後の流れを簡単にまとめてみよう。

グレートバレイナ城

トルネコの連れ帰った占いババのおかげで、王妃の病気は全快。喜んだ王は、ほうびとしてトルネコに帰りの船を手配したうえ、コスタリベラの別荘を、店の営業許可権つきでゆずってくれる。

→

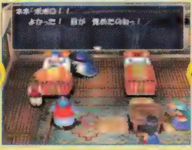
コスタリベラ



占いババと族長の孫を連れたトルネコは、港から船に乗りバリナボの村へ。

→

バリナボの村



占いババのおかげで目覚めたポポロ。村では宴が開かれるが……。

→ ポポロ編へ……

トルネコの旅路[2]のほこら

海竜島へくるまでに訪れたほこら(→P.128)とちがって、施設のほとんどない場所ばかりとなっている。

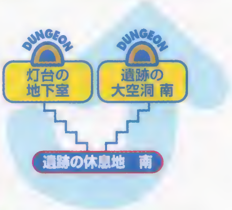
SHRINE GUIDE⑤ 遺跡の休息地 南

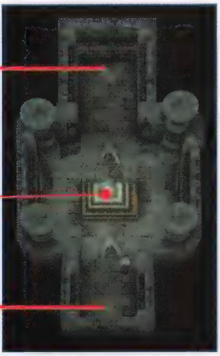
海竜島から北へ向かう途中で訪れる。突破の大変なダンジョンのあいだにあるわりに、店も倉庫もない。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	可	なし	なし	なし	なし

入手できるアイテム

- ●毒けし草


DUNGEON
灯台の地下室
DUNGEON
遺跡の大空洞 南
遺跡の休息地　南



遺跡の大空洞南1Fへ

魔法陣

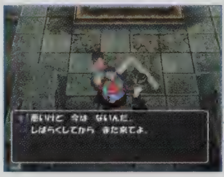
上に乗ることでセーブが行なえる。

灯台の地下室8Fへ

攻略ここが大事!

毒けし草のプレゼント

ここにいるバーテン風の男は、お近づきのしるしと言って毒けし草をくれるので、ありがたくいただいておこう。



「悪いけど　今は　ないんだ。
しばらくしてから　また来てよ。

←一度もらったあとも、ダンジョンに入り直せば何度でも入手可能。

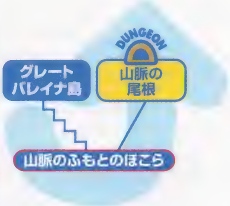
SHRINE GUIDE⑦ 山脈のふもとのほこら

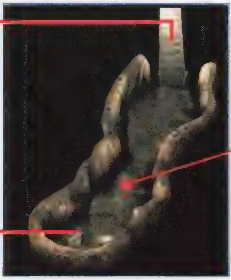
占いババのもとへ向かうときに訪れるほこら。最初は兵士が通せんぼしていて、奥に進めない。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	不可	なし	なし	なし	なし

入手できるアイテム

なし


グレートバレイナ島
DUNGEON
山脈の尾根
山脈のふもとのほこら



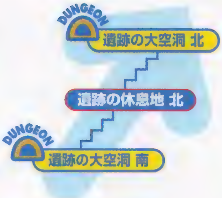
山脈の尾根1Fへ

兵士

グレートバレイナ王の依頼を受けたあとなら、山脈の尾根への道をあけてくれる。

グレートバレイナ島のフィールドマップへ

SHRINE GUIDE 6 遺跡の休息地 北


DUNGEON
遺跡の大空洞 北
遺跡の休息地 北
DUNGEON
遺跡の大空洞 南

倉庫が使えるぶん、遺跡の休息地　南よりも便利。ちなみにポポロ編では、人が大幅に増えている。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	可	なし	あり	なし	なし

入手できるアイテム

なし

密林島の発掘場5Fへ

※トルネコ編では行くことができない

一方通行の扉

この扉は、トルネコ編では開けられず、ポポロ編で画面の奥のほうから開けることになる。

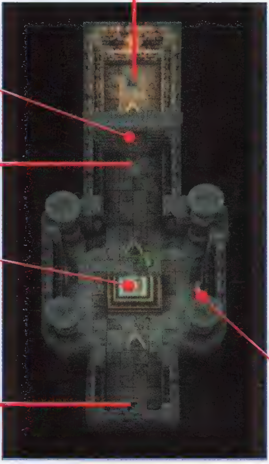
遺跡の大空洞 北1Fへ

魔法陣

遺跡の大空洞 南10Fへ

※ポポロ編では行くことができない

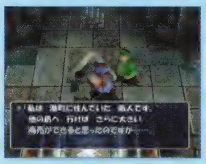
倉庫



物語ここに注目!

北の島出身の商人

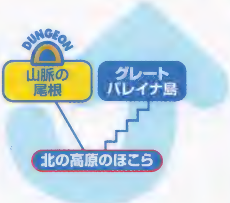
ここにいる商人は、北の島の港町からきたようだ。港町に寄れば、彼の知り合いに会えるかも?



＊「私は　港町に住んでいた　商人です。
他の島へ　行けば　さらに大きい
商売ができると思ったのですが……

⬆残念ながら、アイテムの売り買いはしてくれない。

SHRINE GUIDE 8 北の高原のほこら


DUNGEON
山脈の尾根
グレートバレイナ島
北の高原のほこら

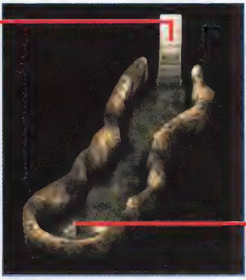
山脈の尾根からフィールドマップへの出口にあたる。何もない場所なので、さっさと通過しよう。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	不可	なし	なし	なし	なし

入手できるアイテム

なし

山脈の尾根13Fへ



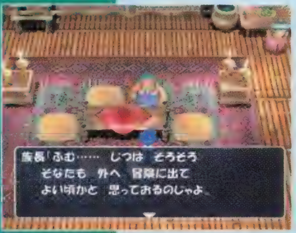
グレートバレイナ島のフィールドマップへ

ポポロの旅路［1］

バリナボ島→海底の家

ここまでのお話 ④

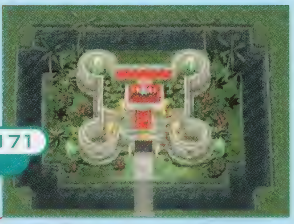
ポポロの旅立ち



族長「ふむ…… じつは そろそろ
そなたも 外へ 冒険に出て
よい頃かと 思っておるのじゃよ。

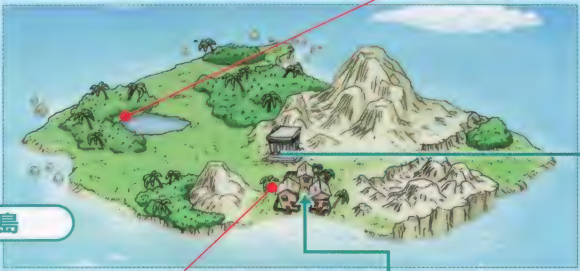
占いババの調合した薬を飲んで、王妃は無事に全快。そしてポポロも、占いババの薬と魔法のおかげで、ついに目を覚まします。グレートバレイナ王が用意してくれたコスタリベラの別荘へ、さっそく向かおうとするトルネコとネネ。しかし、以前から冒険にあこがれていたポポロは、自分が強くなるためにも父の旅路をひとりでたどってみたいと言い、両親を先に行かせてバリナボの村にとどまるのでした。

トルネコ夫婦がバリナボの村を出発して３日……いよいよ、ポポロの冒険がはじまります。



メダル王の城 ルーラ可 →P.171

- ●倉庫
- ●モンスター預かり所



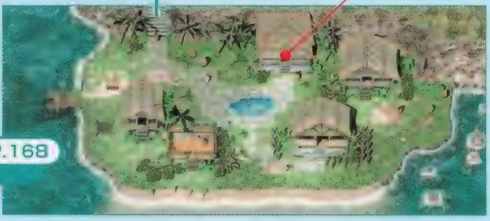
バリナボ島

START

DUNGEON エンカウントダンジョン

① **魔物のほら穴** →P.169

※最初はかならず入ることになる

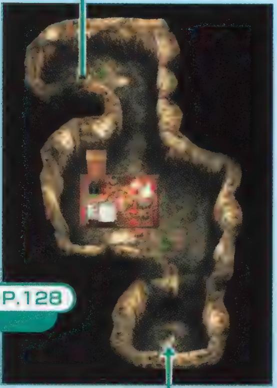


バリナボの村 ルーラ可 →P.168

- ●シャーマン（セーブ）

海底の家へ（→P.176）

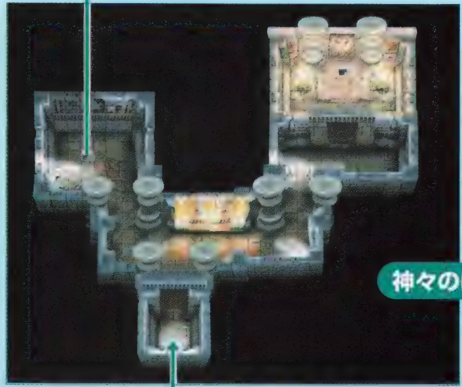
③ 南海の地下道 →P.174



いざないのほこら →P.128

●冒険の書（セーブ）

② いざないの洞くつ →P.172



神々のほこら →P.128

SPOT GUIDE

バリナボの村

トルネコと同じく、ポポロの旅立ちの場所も、ここバリナボの村。ポポロが目覚めて宴が開かれたときを境に、村の様子は少し変化しており、新たなアイテムが拾えるようになっている。冒険に出る前に、あちこち見てまわろう。

前回（P.108）と おもに ここが 変わった

- 拾えるアイテムが変わった
- 人々の居場所や話の内容が変わった
- 置いてあるものや建物の様子が変わった

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
可	可	なし	なし	なし	なし

ポポロ編をはじめるときの注意

トルネコ夫婦が船でコスタリベラへ向かったあとは、ポポロを操作して冒険を進めることになる。ポポロとトルネコでは異なる点も多いため注意したい。なお、トルネコやポポロが持っていたアイテムは、操作キャラクターが切りかわったときに引き継がれないので覚えておこう。

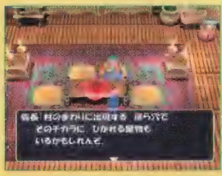
ポポロ編で覚えておきたいこと

- アイテムを持たない状態ではじまる
- ポポロが行ったことのある場所にしかルーラで移動できない
- 使えるアイテムがかぎられる
- 倒したモンスターを仲間にできる

物語を進めるポイント

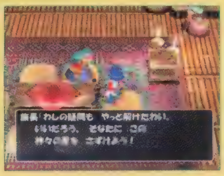
1. 旅立ちの許可をもらったとはいえ、ポポロはまだ冒険の初心者。父トルネコのあとを追って神々のほこらの奥へ行こうとしても、すぐには通してもらえない。まずは族長の言うとおり、近くのダンジョン——魔物のほら穴で、自分のチカラを証明すること。

2. 神々のほこらから先は、トルネコが通った道をたどっていけばいいが、途中からはそうもいかなくなる。行き詰まったらバリナボの村にもどり、族長に相談しよう。



族長「村のまわりに出現する ほら穴で
そのチカラに ひかれる魔物も
いるかもしれんぞ。

⬅ポポロの特別なチカラとは、魔物使いとしての能力。モンスターを仲間にしてダンジョンからもどれば、族長も認めてくれるはずだ。



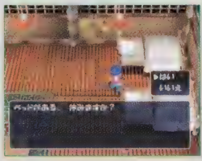
族長「わしの疑問も やっと解けたわい。
いいだろう。 そなたに この
神々の星を さずけよう！

➡行き詰まってからバリナボの村に引き返すと、族長から神々の星とうみどりの爪がもらえる（→P.178）。

攻略ここが大事！

族長の屋敷でできること

トルネコにいろいろな助言をしてくれたガムラン族長は、ポポロの相談にも乗ってくれる。また、屋敷にいるおばあさんに話しかけると、大きなパンがもらえるのだ（ダンジョンから出るたびに入手可能）。

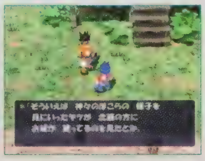


ベッドがある。 休みますか？
▶はい
いいえ

⬅2階のベッドを調べると、ひと眠りできる。ただし、ここではパンが手に入らない。

北西にお城が？

村人たちのウワサでは、島の北西にある湖のほとりに、新しく城が建ったらしい。さっそく行ってみよう。



＊「そういえば 神々のほこらの 様子を
見にいったヤツが 北西の方に
お城が 建ってるのを見たとか。

入手できるアイテム

●薬草	●50ゴールド

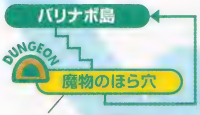
ポポロ編 ダンジョン①

全3F

オススメLV 1

魔物のほら穴

ポポロが最初に入るダンジョン。出現するモンスターは弱く、フロア数も少ないが、ポポロや仲間のレベルが低いと突破に手こずることも。モンスターを仲間にして、そのレベルを上げることで戦力アップをはかろう。



※バリナボ島のフィールドマップ上でエンカウントする

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
なし	なし	なし	なし	あり	なし	なし

アイテム名の識別状況

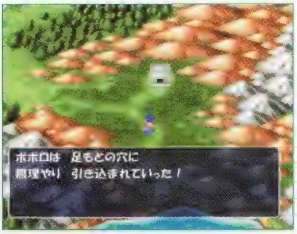
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	—	—	○	○	—	○	○	—

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法

最初はかならず入ることに

ポポロがバリナボの村から出発した直後は、村から数歩進むだけで魔物のほら穴とエンカウントする。そのときは、かならずなかに引きずりこまれてしまうが、1回突破したあとなら、ふつうのエンカウントダンジョンとなり、なかに入るかどうかを選べるようになる。



ポポロは　足もとの穴に
無理やり　引き込まれていった！

⬅魔物のほら穴とエンカウントする仕組みは、トルネコ編の謎のほら穴と同じ。

アイテム

持てるアイテムを保存の壺で増やす

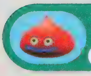
各フロアには、比較的高い確率で保存の壺が落ちている。アイテムをたくさん持ち運ぶためにも、何度か挑戦して保存の壺を集めておこう。

アドバイス

モンスターを仲間にしよう

ポポロ編のストーリーを進めるには、仲間を連れて魔物のほら穴を突破しなければならない。まずは、仲間ができるまでモンスターを倒していこう。モンスターが仲間になったあとは、仲間が受けたダメージをホイミの杖や休憩などで回復させながら階段を目指せばいい。なお、命令は『いっしょにいてね』のまま変えないように。

仲間にしたい！モンスター



スライムベス　1～3F

レベルアップで一気に強くなる

仲間にした直後は弱いが、レベルアップすると能力値が一気に上がり、しばらくは主力として活躍してくれる。仲間にしたら、このダンジョンでレベルを4以上にしておこう。なお、スライムとのちがいは、初期能力値が少し高いことのみ。

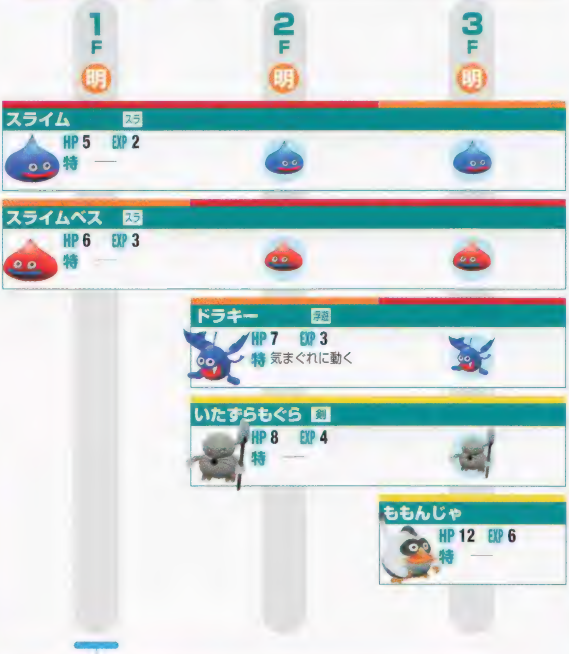
ももんじゃ　3F

全般的に活躍する有能なモンスター

レベルが上がりやすく、基本能力値も申しぶんないことから、レベルが高ければ物語の終盤でも役に立つ。しかし、このダンジョンではたまにしか出現しないので、出現確率の高いダンジョン（いざないの洞くつ）で仲間にしてもいい。

モンスター分布図

魔物のほら穴



スライム スラ
HP 5 EXP 2
特 —

スライムベス スラ
HP 6 EXP 3
特 —

ドラキー 浮遊
HP 7 EXP 3
特 気まぐれに動く

いたずらもぐら 剣
HP 8 EXP 4
特 —

ももんじゃ
HP 12 EXP 6
特 —

入手できるアイテム

魔物のほら穴

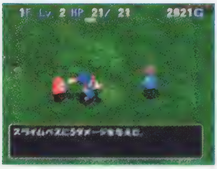
【祝福】なし【ミミック】なし
【呪い】なし【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店
食料 落ちている確率 ★★★☆☆			
パン	○	—	—
草 落ちている確率 ★★★☆☆			
かなしばりのたね	○	—	—
すばやさのたね	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
毒けし草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—
杖 落ちている確率 ★★☆☆☆			
ふきとばしの杖	○	—	—
ホイミの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
ラリホーの杖	○	—	—
ルカニの杖	○	—	—
壺 落ちている確率 ★★☆☆☆			
回復の壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—

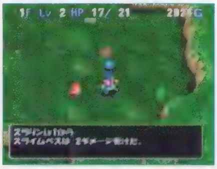
1F

ポポロと仲間のレベルを上げよう

2～3Fでの戦いにそなえて、ポポロのレベルを上げたり、モンスターを仲間にしておこう。仲間ができたあとは、下の写真のように戦えば、仲間が敵にトドメを刺して、ポポロと仲間に経験値が入る。



⬆ポポロが仲間を真うしろに待機させたまま戦い、敵のHPをギリギリまで減らしておく。



⬆斜めうしろに移動して、仲間の目の前に敵を誘導すれば、直後に仲間が敵を倒してくれる。

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

魔物のほら穴

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～3F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

SPOT GUIDE

メダル王の城

ちいさなメダルのコレクター、メダル王の住む城。操作キャラクターがポポロになってから、はじめてフィールドマップに出現する。また、ここではモンスター預かり所が初登場。仲間モンスターについての説明を一度は聞いておこう。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
可	不可	なし	あり	なし	あり

入手できるアイテム

なし

メダル王

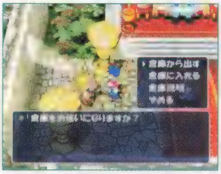
正面奥にいるメダル王にちいさなメダルを渡すと、ごほうびにアイテムをくれる。ちいさなメダルの使い道はほかにないので、トルネコが手に入れたものも全部メダル王にあげよう。ちいさなメダルを持っている状態で王に話しかければ、持っているメダルをすべて渡せる。

●ごほうびリスト

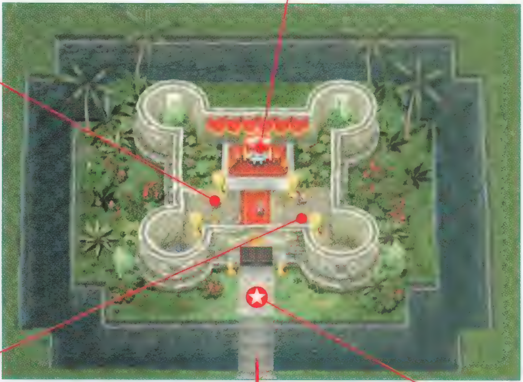
もらえるアイテム	必要なメダル
5発の大砲の弾	1枚
妖剣かまいたち	5枚
如意棒	10枚
うけながしの指輪	20枚
メタルキングの剣	40枚
メタルキングの盾	50枚
黄金の杖[5]	60枚

倉庫

トルネコが預けておいたものは、ポポロも取り出すことができる。指輪や杖、リレミトの巻物などを持ち出せば、冒険がグンとラクになるはずだ。



⬆店があまり利用できないポポロ編では、倉庫は重要だ。



ルーラPOINT

バリナボ島のフィールドマップへ

モンスター預かり所

この施設では、モンスターじいさんが仲間モンスターのリストを見せてくれる。リストを見れば冒険に連れていくモンスターが選べるので、新たなダンジョンへ入る前に利用しておきたい。ただし、メダル王の城でリストを見るには、まず最初に老人の助手のイナッツから説明を聞く必要がある。

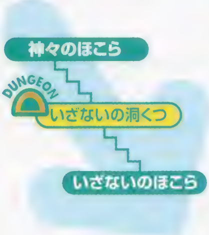
⬆イナッツは、仲間モンスターについてくわしく教えてくれる。

ポポロ編 ダンジョン②

全6F

オススメLv 5

いざないの洞くつ



ダンジョンの構造はトルネコ編と同じ。魔物のほら穴とくらべるとフロア数が多く、強めのモンスターも出現するが、難易度は大差ない。ポポロや仲間モンスターのレベルを上げていれば、それほど苦戦しないはずだ。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	—	—	○	○	—	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法

魔物のほら穴での行動がカギ

魔物のほら穴を仲間を連れたまま突破したら、バリナボの村でガムラン族長と話をしよう。これでいざないの洞くつへ入れるようになる。

準備

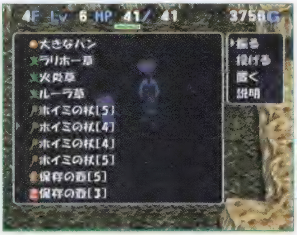
連れていく仲間を選ぶ

メダル王の城では、倉庫からアイテムを出し入れしたり、連れていくモンスターを決めることができるので、いざないの洞くつへ行く前に、探索の準備をしておこう。連れていく仲間は、強いモンスター1～2体にしぼっておくと、戦いやすいうえ、効率よく育てられる。

アイテム

回復手段を確保しよう

魔物のほら穴とこのダンジョンでは、回復用アイテム（ホイミの杖や回復の壺）が落ちていることが多い。ポポロ編では回復用アイテムが買えないので、必要なぶんを集めておくこと。できれば世界樹の葉も何個か手に入れておきたい。



⬅ホイミの杖が大量にあれば、仲間のHPをこまめに回復させることができる。

モンスター！PICKUP

おおきづち 4～6F

仲間のことを考えて戦おう

ちからをためた直後に使ってくる攻撃が、確実に痛恨の一撃となる。ちからをためたときに後方のマスへ離れれば、ポポロは攻撃されずにすむが、そのときに仲間がおおきづちと隣接していると、その仲間が痛恨の一撃を受けてしまう。仲間を守りたければ、敵から離れずに攻撃をつづけるか、ルーラ草やふきとばしの杖で敵を遠ざけよう。

仲間にしたい！モンスター

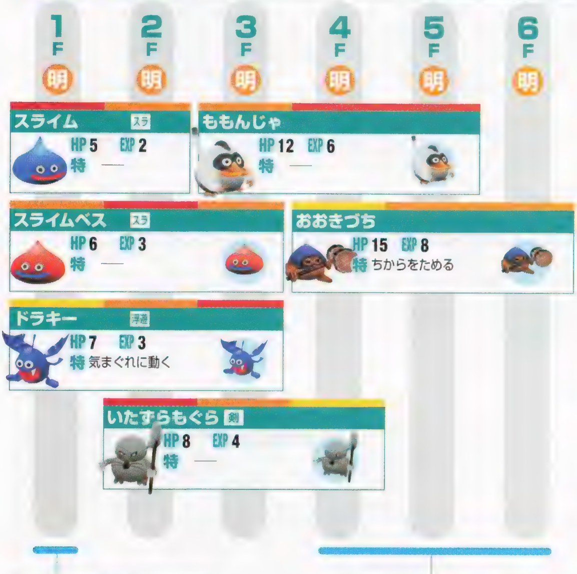
ももんじゃ 3～5F

仲間にするチャンスはここが最後

能力値の高いモンスター。魔物のほら穴で仲間にしていないときは、ここで確実に仲間にして、さらにレベルも上げておきたい。なお、ももんじゃが出現しやすいフロアは4～5Fだが、そこには強敵のおおきづちもいる。ポポロや仲間のレベルが低いときは、おおきづちのいない3Fで、ももんじゃが仲間になるまで戦おう。

モンスター分布図

いざないの洞くつ



1F

レベルアップを忘れずに

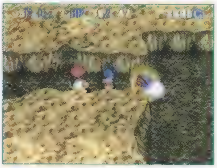
このフロアには弱いモンスターしか出現しない。レベルが低いときは、ここで経験値をかせぎ、レベルを上げておこう。ポポロだけでなく、仲間のレベルも上げておくことが大事だ。

⬆仲間の数や強さにもよるが、ポポロのレベルが5以上なら、比較的安全に戦っていける。

4～6F

敵とのハチ合わせに注意

強敵のおおきづちが出現する。6Fにいたっては、出現する敵がすべておおきづちになっているのだ。通路を進むときは、おおきづちとハチ合わせにならないように行動したい。



⬆ダッシュで移動していると、おおきづちの痛恨の一撃から逃げられないケースが増えて危険だ。

入手できるアイテム

いざないの洞くつ

【祝福】なし　【ミミック】なし
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

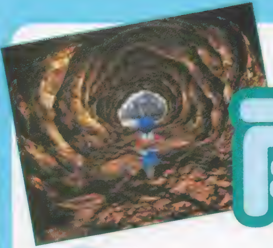
名前	落	壁	店
食料　落ちている確率 ★☆☆☆☆			
パン	○	—	—
草　落ちている確率 ★★☆☆☆			
火炎草	○	—	—
かなしばりのたね	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—
杖　落ちている確率 ★★☆☆☆			
ホイミの杖	○	—	—
壺　落ちている確率 ★★☆☆☆			
回復の壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—
その他　落ちている確率 ★★★★☆			
ゴールド	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

いざないの洞くつ

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～6F	×	×	×	×	×	×	×	×	△	×	×	△	×	×	△	×	△	×	×	×

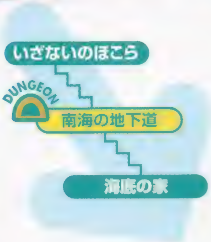


ポポロ編 ダンジョン③

全7F

オススメLV 8

南海の地下道



ダンジョンの構造はトルネコ編と同じだが、こちらをワープさせてくるモンスターや、壁のなかから攻撃してくるモンスターによって、仲間がピンチに立たされることが多い。はぐれた仲間とは、下記の方法で合流しよう。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	—	—	—	○	○	○	○	○	○

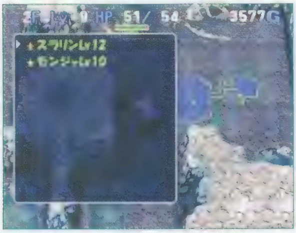
○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

アドバイス

仲間とはぐれてしまったら？

敵の攻撃で仲間がワープしたときは、全体マップで仲間の位置（黄色のマーク）を調べて、その場所へ迎えにいくこと。仲間の位置によっては黄色のマークが見えなくなるが、ポポロ編ならメニューの『仲間』を選んで（または L2 ボタンを押して）、ワープした仲間にカーソルを合わせれば、黄色のマークが見えるようになるのだ。

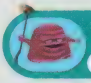
また、ポポロが階段の近くにいるときは、つぎのフロアへ進むのも手。どんなに遠くに仲間がはぐれていても自動的に合流できる。



⬅はぐれた仲間は敵に倒されやすい。メニューで位置を調べて合流しよう。

➡フロアを移動したときは、すべての仲間がポポロの近くにもどってくる。

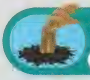
モンスター！PICKUP



きめんどうし 1～4F

1ターンで倒したい

隣接時にバシルーラを使い、相手を別の部屋にワープさせる。ポポロと仲間がはぐれてしまうと危険なので、早めに倒したい。だが、きめんどうしは防御力が高く、レベルが10近くないと一撃では倒せない。きめんどうしが近づくのを待ち、ポポロと仲間の連続攻撃で一気に倒すのがベストだ。

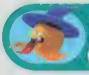


マドハンド 4～7F

攻撃は仲間まかせで

ポポロが隣接していると、所持アイテムを盗まれる可能性があるので、仲間に戦わせたほうがいい。ゴーストを仲間にして、マドハンドから1マス空いた位置から攻めこませれば、敵に近づくと同時に攻撃するので、反撃を受けずにすむ。

仲間にしたい！モンスター



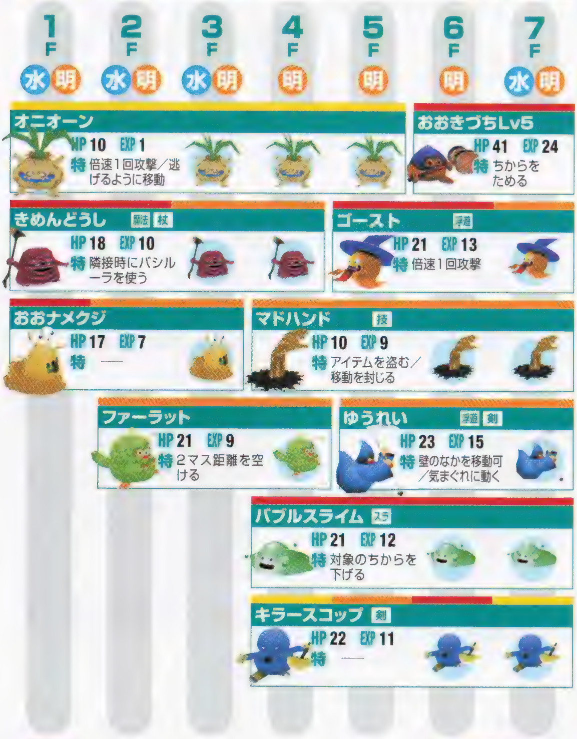
ゴースト 5～7F

すばやさを活かして戦わせよう

倍速1回攻撃の能力を持ち、1ターンで2マス移動したり、1マス移動したあとに攻撃することができる。ポポロと位置を入れかえた直後にも攻撃が行なえるため、通路などで戦うときに役立つ。

モンスター分布図

南海の地下道



オニオーン
HP 10 EXP 1
特 倍速1回攻撃／逃げるように移動

おおきづちLv5
HP 41 EXP 24
特 ちからをためる

きめんどうし 魔法 杖
HP 18 EXP 10
特 隣接時にバシルーラを使う

ゴースト 浮遊
HP 21 EXP 13
特 倍速1回攻撃

おおナメクジ
HP 17 EXP 7
特 ——

マドハンド 技
HP 10 EXP 9
特 アイテムを盗む／移動を封じる

ファーラット
HP 21 EXP 9
特 2マス距離を空ける

ゆうれい 浮遊 剣
HP 23 EXP 15
特 壁のなかを移動可／気まぐれに動く

バブルスライム スラ
HP 21 EXP 12
特 対象のちからを下げる

キラースコップ 剣
HP 22 EXP 11
特 ——

1F

きめんどうしとの戦いに慣れろ

きめんどうしの出現確率が高いフロアだが、ほかのモンスターが弱いので、敵に倒されることはまずない。ここで、きめんどうしと戦う練習をしておこう。

6〜7F

通路での移動は慎重に

ゆうれいやおおきづちLv5など、通路では戦いづらいモンスターが現れる。これらの敵が近くにきたことを見落とさないためにも、通路でのダッシュは厳禁。

入手できるアイテム

南海の地下道

【祝福】なし　【ミミック】なし
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

剣

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
銅の剣	○	—	—

食料

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
パン	○	—	—

モンスター固有所持アイテム

- パン（オニオーン）

草

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
火炎草	○	—	—
すばやさのたね	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
鉄化のたね	○	—	—
毒けし草	○	—	—
まどわし草	○	—	—
ラリホー草	○	—	—

巻物

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
リレミトの巻物	○	—	—

杖

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
いかずちの杖	○	—	—
ホイミの杖	○	—	—

モンスター固有所持アイテム

- バシルーラの杖（きめんどうし）

壺

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
回復の壺	○	—	—
火薬壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—

その他

落ちている確率 ★★★★☆

名前	落	壁	店
ゴールド	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

南海の地下道

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1〜3F	×	×	×	×	×	×	×	×	△	×	×	△	×	△	△	×	△	×	×	×
4〜7F	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	○	×	○	×	×	×

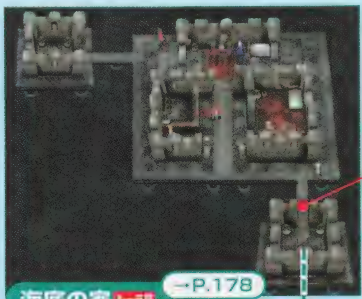
ポポロの旅路［2］

海底の家→グレートバレイけ島

ここまでのお話 ⑤

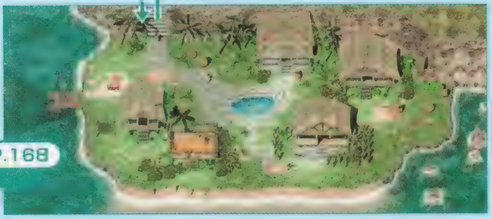
邪悪な意志の復活

トルネコのあとを追って順調に冒険をつづけるポポロでしたが、途中で邪悪な波動にはばまれ、先に進めなくなってしまいました。困って相談するポポロに、ガムラン族長は告げます。かつて世界を暗黒で覆い、人々を絶望に包もうとした、魔王の臣下ヘルジャスティス。それが、いままさに神の封印を破り、復活しようとしているのではないか、と。そして、ポポロとトルネコこそが世界を救うカギをにぎっている、と……。暗黒に立ち向かう決意も新たに、ポポロは、真実のトビラの奥へと向かいます。



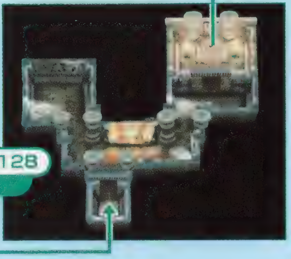
海底の家 ルーラ可 →P.178

●神父（セーブ）
●倉庫
●モンスター預かり所



バリナボの村 ルーラ可 →P.168

●シャーマン（セーブ）



神々のほこら →P.128

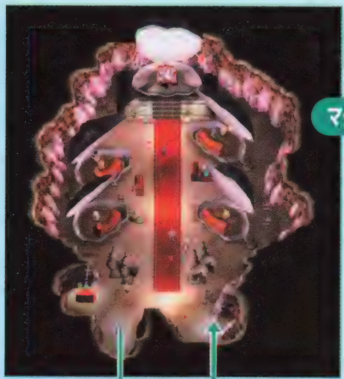
DUNGEON
④ **神々の道** →P.179

旅人の祭壇 →P.181

●魔法陣（セーブ）
●モンスター預かり所

DUNGEON
⑤ **試練の道** →P.182

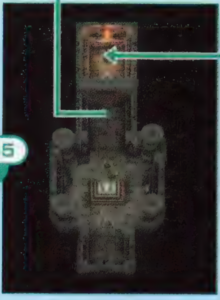
グレートバレイナ島へ(→P.196)



マダム・グラコスのバザー →P.185

- ●神父（セーブ）
- ●銀行
- ●店
- ●倉庫
- ●モンスター預かり所

DUNGEON ⑨ **遺跡の大空洞　北** →P.194

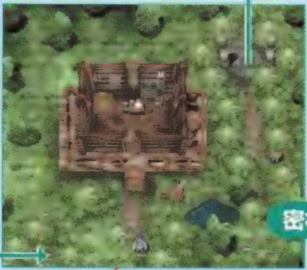


遺跡の休息地　北 →P.165

- ●魔法陣（セーブ）
- ●倉庫

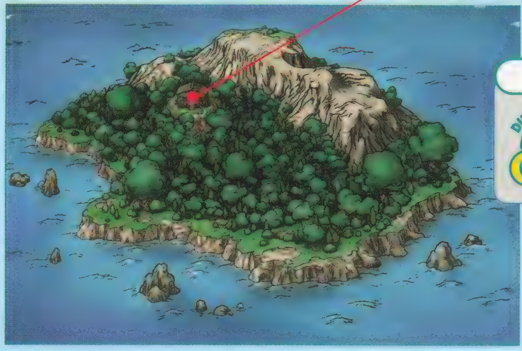
DUNGEON ⑥ **密林の墓場** →P.186

DUNGEON ⑧ **密林島の発掘場** →P.192



密林の小屋 ルーラ可 →P.189

- ●冒険の書（セーブ）



密林島

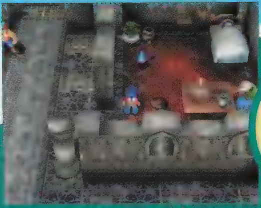
DUNGEON エンカウントダンジョン

⑦ **密林島のほら穴** →P.190

SPOT GUIDE

海底の家

トルネコが海竜の灯台に聖火を灯したおかげで光に満ちたはずだったのに、またも闇に覆われてしまった。しかも、邪悪な波動のせいで北の島への道が閉ざされ、先に進むことができない。ポポロの旅路は前途多難だ。



前回(P.116)と おもにここが変わった

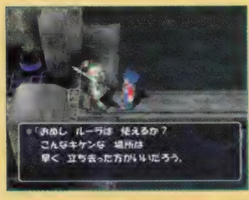
- モンスター預かり所が利用可能になった
- 店が利用できなくなった
- さんご礁の神殿　広間へ行けなくなった

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
可	可	なし	あり	なし	あり

物語を進めるポイント

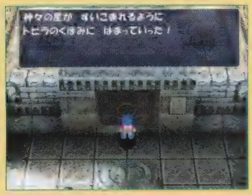
1. トルネコが海底の家からたどった道は、邪悪な波動のせいで閉ざされてしまっているため、グレートバレイナ島へ向かう方法は新たに見つけるしかない。謎の剣士の忠告にしたがって、いったんバリナボの村へ引き返し、ガムラン族長の助言をあおごう。

2. 族長に事情を話すと、神々の星とうみどりの爪がもらえる。これで、トルネコが以前開けられなかった扉の奥へ進めるはずだ。



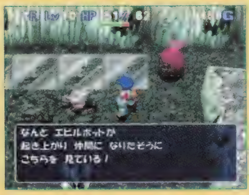
＊「おぬし　ルーラは　使えるか？
こんなキケンな　場所は
早く　立ち去った方がいいだろう。

⬅謎の剣士に事情を聞いたら、バリナボの村へもどろう。ルーラを使えばあっという間だ。



神々の星が　すいこまれるように
トビラのくぼみに　はまっていった！

➡族長からもらった神々の星を神々のほこらで使えば、北の島への新たな道が開ける。



なんと　エビルポットが
起き上がり　仲間に　なりたそうに
こちらを　見ている！

⬅うみどりの爪を装備すると、攻撃力が上がるだけでなく、モンスターを仲間にしやすくなる。

物語ここに注目！

世界に忍びよる邪悪な影

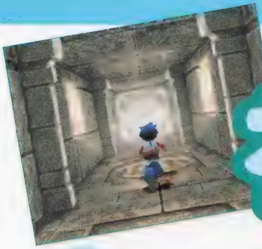
トルネコがせっかく灯した聖火が、どういうわけか消えてしまった。それどころか、状況は以前よりも悪くなってきている。ガムラン族長の話では、ヘルジャスティスという魔物が、世界を闇で包もうとしているせいらしい。邪悪な波動の強い北の地方――グレートバレイナ島の人々は、一体どうなっているのだろう？

族長「ズバリ　聞こう！　そなたが

⬅物語のはじめにポポロが見た不吉な夢は、どうやら世界の危機を暗示していたようだ。

入手できるアイテム

なし



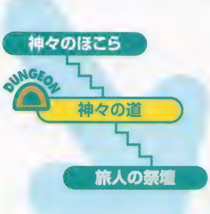
ポポロ編 ダンジョン④

全8F

オススメLV 10

神々の道

このダンジョンから、トルネコとは別のルートで進むことになる。状態変化を引き起こすモンスターが多く、とくに踊り状態にしてくる敵への対処法を知らないと苦戦はまぬがれないだろう。



神々のほこら
神々の道
旅人の祭壇

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	—	○	—	○	○	○	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法

最初は入ることができない

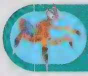
　このダンジョンへの入口は、神々のほこらの閉ざされた部屋にある。海底の家まで行ったあとに入れるようになるのだ（左ページ参照）。

アイテム

草の神の壺を拾おう

　ポポロ編では、このダンジョンから草の神の壺が入手可能。出現確率は低いが便利なアイテムなので、何度か入って集めておくのも手だ。

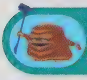
モンスター！PICKUP



さそりかまきり 1～5F

ポポロが戦うのはひかえたい

　2連続で攻撃するうえに、所持している草や巻物のいずれかを切り刻むことがある（壺に入っているものをのぞく）。攻撃は仲間にまかせて、ポポロは離れた位置からホイミの杖で援護するといい。

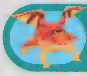


ドルイド 6～7F

強力な遠距離攻撃を使ってくる

　相手をワープさせ、睡眠状態にする杖を使う。きめんどうしとちがい、隣接する前でも杖を振ってくるので、石や杖で早めに倒したいところだ。

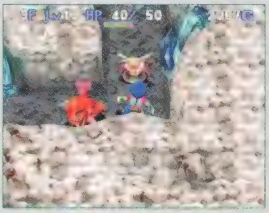
仲間にしたい！モンスター



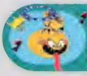
ファイヤーケロッグ 1～5F

水路や曲がり角で大活躍

　水の中に入れるうえに、壁の角を越えての攻撃が可能。別の場所へジャンプしながら攻撃することもできるため、反撃を受けにくいのが強み。



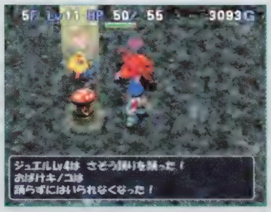
←写真のような状況なら、ポポロもファイヤーケロッグも敵に攻撃できる。



おどる宝石 5～8F

敵を踊らせて無力化できる

　相手を踊り状態にできるので、強敵との戦いで役に立つ。ダンスキャロットも同じ特殊能力を持つが、おどる宝石のほうがレベルが上がりやすく、敵の攻撃をかわしやすいのがポイントだ。

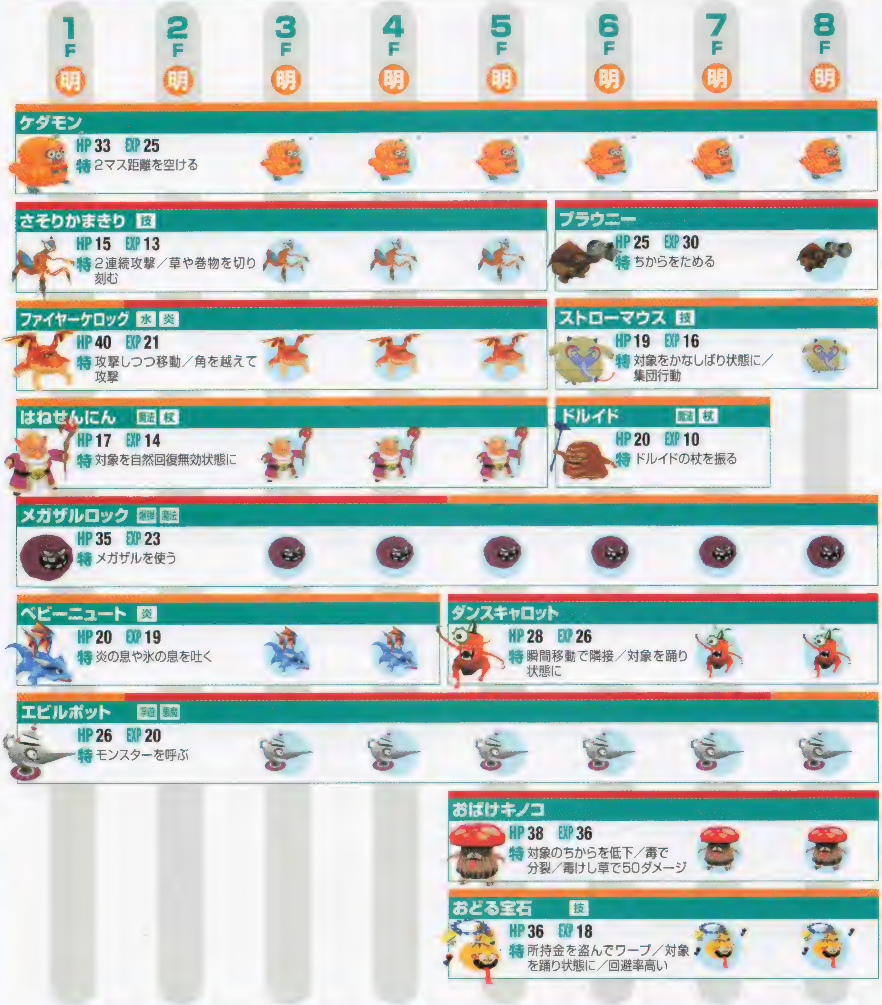


ジュエルLv4は さそう踊りを踊った！
おばけキノコは
踊らずにはいられなくなった！

←敵を踊り状態にしたら、それが解ける前に、ポポロと仲間で攻撃しよう。

モンスター分布図

神々の道



ケダモン
HP 33 EXP 25
特 2マス距離を空ける

さそりかまきり 技
HP 15 EXP 13
特 2連続攻撃／草や巻物を切り刻む

ブラウニー
HP 25 EXP 30
特 ちからをためる

ファイヤーケロッグ 水 炎
HP 40 EXP 21
特 攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃

ストローマウス 技
HP 19 EXP 16
特 対象をかなしばり状態に／集団行動

はねせんにん 魔法 杖
HP 17 EXP 14
特 対象を自然回復無効状態に

ドルイド 魔法 杖
HP 20 EXP 10
特 ドルイドの杖を振る

メガザルロック 爆弾 魔法
HP 35 EXP 23
特 メガザルを使う

ベビーニュート 炎
HP 20 EXP 19
特 炎の息や氷の息を吐く

ダンスキャロット
HP 28 EXP 26
特 瞬間移動で隣接／対象を踊り状態に

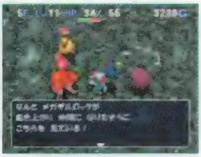
エビルポット 手遊 悪魔
HP 26 EXP 20
特 モンスターを呼ぶ

おばけキノコ
HP 38 EXP 36
特 対象のちからを低下／毒で分裂／毒けし草で50ダメージ

おどる宝石 技
HP 36 EXP 18
特 所持金を盗んでワープ／対象を踊り状態に／回避率高い

1～8F

メガザルロックは保険になる



メガザルロックを仲間にしておけば、隣接している場合のみ、ポポロや仲間が倒れたときに復活させてくれる。5F以降には強いモンスターがいるので、万一に備えて連れていくといい。

5～8F

踊らされる前に行なうべきこと

相手を踊り状態にするモンスターが2種類も出現する。ポポロが踊り状態になったら、鉄化のたねや火炎草などを飲んでピンチをしのごう。ただし、さそりかまきり対策などで壺に入れたままの草は、踊り状態だと飲むことができない。5Fにきたら、緊急時に使う草を壺から取り出しておくこと。

入手できるアイテム

【祝福】なし　【ミミック】なし
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

神々の道

爪　［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
うみどりの爪	○	—	—

指輪　［落ちている確率 ★☆☆☆☆］

名前	落	壁	店
遠投の指輪	○	—	—
きれいな指輪	○	—	—
ちからの指輪	○	—	—
ハラモチの指輪	○	—	—

食料　［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
大きなパン	○	—	—
パン	○	—	—

草　［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
かなしばりのたね	○	—	—
すばやさのたね	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
鉄化のたね	○	—	—
毒けし草	○	—	—
めぐすり草	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—

巻物　［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
リレミトの巻物	○	—	—

杖　［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
とびつきの杖	○	—	—
トンネルの杖	○	—	—
場所替えの杖	○	—	—
ひきよせの杖	○	—	—
ふきとばしの杖	○	—	—
ボミオスの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
ラリホーの杖	○	—	—

モンスター固有所持アイテム

・ドルイドの杖（ドルイド）

壺　［落ちている確率 ★☆☆☆☆］

名前	落	壁	店
回復の壺	○	—	—
草の神の壺	○	—	—
倉庫の壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—
まものの壺	○	—	—

その他　［落ちている確率 ★★★☆☆］

名前	落	壁	店
ゴールド	○	—	—

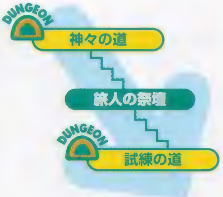
設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

神々の道

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～8F	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	○	○	×	×	×	×

SHRINE GUIDE 9 旅人の祭壇



トルネコ編では訪れなかったほこら。アイテムの整理はできないが、仲間モンスターを選ぶことは可能だ。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	可	なし	なし	なし	あり

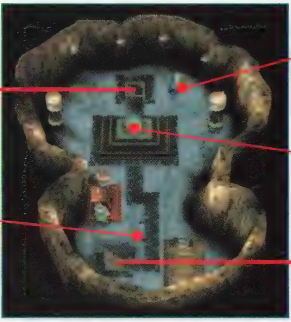
入手できるアイテム

なし

物語ここに注目！

バリナボー族のまつえい？

ここには、バリナボ一族のまつえいを北の島で見たと語る者がいる。バリナボの民は、いまでも大勢いるはずだが……？



旅の尼

一泊するとパンがもらえる。

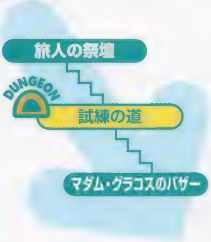
ポポロ編 ダンジョン⑤

試練の道

全6F

オススメLv 12

魔法などを無効化するモンスターが多数出現する難所。しかも、ルーラで行ける場所が近くにないため、探索の準備を整えるのが難しい。そのかわり、透視の指輪やおびえの杖など、強力なアイテムを拾えることがある。



ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

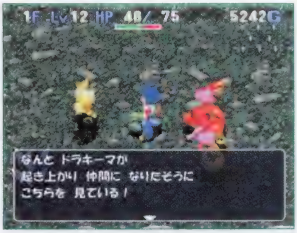
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	○	○	○	○	○	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

準備

連れていく仲間が重要

このダンジョンの手前（旅人の祭壇）には店や倉庫がなく、アイテムの補充ができない。ただし、モンスター預かり所があるので、連れていく仲間を選択することは可能だ。魔法などの効果が効かない敵がいることから、ももんじゃやファイヤーケロッグなど、通常攻撃をメインに使うモンスターを連れていくといいだろう。



なんと ドラキーマが
起き上がり 仲間に なりたそうに
こちらを 見ている！

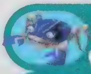
←ダンジョン内で仲間を増やすのも手。ドラキーマが仲間になれば心強い。

仲間にしたい！モンスター

ドラキーマ 1～4F

即戦力となるモンスター

仲間になる確率は低いものの、基本能力値が高く、レベルも上がりやすい。命令が『いっしょにいてね』なら、気まぐれな動きはしなくなる。



ガニラス 5～6F

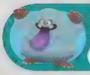
2ダメージ化の能力を活かそう

じごくのハサミ 5～6F

基本能力値がガニラスより少し高い

魔法などの効果を2ダメージに変える能力を持つので、特殊攻撃を使うモンスターとの戦いで役に立つ。ただし、ホイミの杖の効果も2ダメージに変えてしまうため、ターンを経過させる方法でしかHPを回復できない点には注意すること。

モンスター！PICKUP



ビッグスロース 1～3F

仲間が隣接しないように注意

4体1組で出現。倍速2回攻撃の能力を持つが、基本的にこちらから手を出さなければ襲ってこない。ただし、ビッグスロースに隣接した仲間は、勝手に攻撃してしまうので気をつけよう。あえて倒すのなら、すばやさのたねを使ったり、ラリホーの杖やかなしばりの杖などで敵の動きを封じて戦うこと。

タップペンギーLv2 5～6F

仲間を使って混乱状態を回避

相手を混乱状態にしたり、自分の仲間（タップペンギーLv2）を呼ぶことがある。混乱状態にする攻撃は、ガニラス、じごくのハサミ、グレイトマーマンなどには効かないので、これらのモンスターを連れていれば有利に戦える。上記の仲間がいないときは、ポポロと仲間の集中攻撃ですばやく倒そう。

モンスター分布図

試練の道

モンスター	種別	HP	EXP	特	1F	2F	3F	4F 水	5F 水	6F 水
メタルスライム	スラ	6	100	倍速1回攻撃／逃げるように移動	●	●	●	●	●	●
ドラキーマ	浮遊	42	36	気まぐれに動く	●	●	●	●		
ビッグスロース		55	40	倍速2回攻撃／攻撃されるまで停止	●	●	●			
マドハンド	技	10	9	アイテムを盗む／移動を封じる	●	●	●	●		
ベビーサタン	悪魔 剣 技	44	40	装備品以外のアイテムを盗んでワープ	●	●	●	●		
あくましんかん	悪魔 剣	48	41	ちからをためる	●	●	●	●		
さまようよろい	剣	45	49	対象と1マス距離を空ける		●	●	●		
ギガンテス		55	65	対象を吹き飛ばす		●	●	●		
タップペンギーLv2	水 魔法	35	27	メダパニを使う／仲間を呼ぶ					●	●
マージスターLv2	水 技	30	25	対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下					●	●
ガニラス	水 魔法	33	20	魔法などを2ダメージに					●	●
じごくのハサミ	水 魔法	35	25	魔法などを2ダメージに					●	●
しびれマイマイLv2	水	32	25	身を守り大半の攻撃を2ダメージに					●	●
ランドアーマー	水 魔法	31	15	鈍足／魔法などを2ダメージに					●	●
グレイトマーマン	浮遊 剣 技	39	30	対象を転ばせる／魔法を無効化					●	●

1F

比較的戦いやすいフロア

通常攻撃がメインのモンスターが多い。強敵であるギガンテスはまだ出現しないので、経験値をかせぎたければ、このフロアでひたすら戦おう。

1F Lv13 HP 80/ 80 5609G

あくましんかんは 43ダメージを受けた

⬅ポポロや仲間があくましんかんに苦戦しない程度まで強くなってから2Fへ進もう。

5〜6F

凶悪な敵だらけの危険地帯

魔法などの効果が効かないモンスターや状態変化を引き起こすモンスターが出現する。混乱状態や踊り状態になった仲間のHPが減ってきたら、ホイミの杖などで回復させること。また、その仲間とポポロの位置をくり返し入れかえれば、混乱状態や踊り状態の効果で勝手に行動することがなくなるので覚えておこう。なお、万能の杖があれば、仲間の状態変化を瞬時に解除することが可能だが、それを購入できるのは試練の道を突破したあとだ。

入手できるアイテム

【祝福】あり　【ミミック】あり
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

試練の道

指輪

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
きれいな指輪	○	—	—
ちからの指輪	○	—	—
透視の指輪	○	—	—
毒けしの指輪	○	—	—
爆発の指輪	○	—	—
ハラモチの指輪	○	—	—

石

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
魔法の石	○	—	—

食料

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
大きなパン	○	—	—
パン	○	—	—

草

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
踊り草	○	—	—
かなしばりのたね	○	—	—
すばやさのたね	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
鉄化のたね	○	—	—
毒けし草	○	—	—
毒草	○	—	—
まどわし草	○	—	—
めぐすり草	○	—	—
目覚まし草	○	—	—
メダパニ草	○	—	—
めつぶし草	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—

モンスター固有所持アイテム

■薬草（メタルスライム）

巻物

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
リレミトの巻物	○	—	—

杖

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
おびえの杖	○	—	—
風の杖	○	—	—
氷柱の杖	○	—	—
砂柱の杖	○	—	—
とびつきの杖	○	—	—
トンネルの杖	○	—	—
ひきよせの杖	○	—	—
ホイミの杖	○	—	—
マヌーサの杖	○	—	—
メダパニの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
ルカニの杖	○	—	—

壺

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
草の神の壺	○	—	—
倉庫の壺	○	—	—
まものの壺	○	—	—

その他

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
ゴールド	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

試練の道

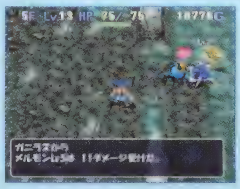
フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～6F	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×

ワンポイントアドバイス27

ONEPOINT ADVICE

敵の弱いダンジョンにもどって仲間モンスターを育てよう

仲間にしたばかりのモンスターを育てようとしても、すぐにちからつきてしまう……そんなときは、魔物のほら穴やいざないの洞くつなど、出現する敵が弱いダンジョンへもどって経験値をかせぐのもひとつの手。『かってにしてね』の命令を出しておき、自分は休憩しながら待てば、少々時間はかかるがラクにかせげるのだ。



⬅壁か水のなかに入れるモンスターや、爆発するモンスターがいるダンジョンでは、危険なのでやらないほうがいい。

SPOT GUIDE

マダム・グラコスのバザー

マダム・グラコスが管理する、モンスターのためのバザー。ルーラで訪れることこそできないが、店などの施設が充実している。仲間の数が少なかったり、レベルが低くてツラいと感じたら、ここを拠点に態勢を整えよう。

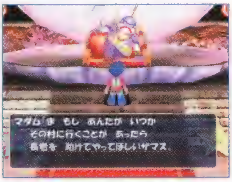
ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	可	あり	あり	あり	あり

入手できるアイテム

- ●薬草×2
- ●ちいさなメダル
- ●1000ゴールド
- ●50ゴールド

マダム・グラコス

バザーの主催者マダム・グラコスは、プチット族の友人のことで悩んでいる。力になりたいところだが、まずは先を急ごう。



マダム「ま　もし　あんたが　いつか
その村に行くことが　あったら
長老を　助けてやってほしいザマス。

⬆残念ながら、ゲームをクリアするまでは彼女の役に立てない。

攻略ここが大事！

最強の杖のウワサ

歩いているタップペンギーの話では、火、氷、砂、風のすべてを手に入れればゴッドスパークの杖が作れるらしい。火、氷、砂、風というと、それらを生み出す力を持つ杖がカギをにぎる？

道具屋

印数の多いふつうの指輪は、合成用に役立つ。

●商品リスト

魔法の剣＋1	1200G
ふつうの指輪	5000G
5個のようがん石	500G
まものの壺[4]	3000G

銀行

道具屋

万能の杖はあると便利。

●商品リスト

リレミトの巻物	100G
万能の杖[5]	3000G

神父

武器の専門店

爪をあつかう貴重な店。高いが銀の爪がオススメ。

●商品リスト

うみどりの爪＋1	2500G
銀の爪＋1	20000G

モンスター預かり所

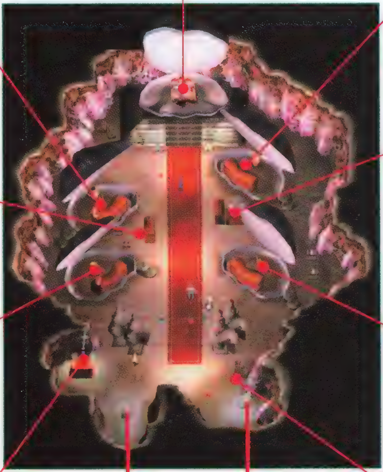
指輪の専門店

ダンジョン外では珍しく、指輪を売っている。

●商品リスト

ハラモチの指輪	5000G
毒けしの指輪	5000G
爆発の指輪	5000G
ちからの指輪	5000G
混乱よけの指輪	3000G

倉庫



密林の墓場1Fへ

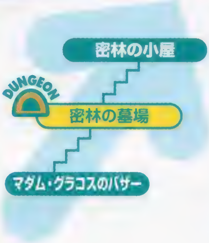
試練の道6Fへ

ポポロ編 ダンジョン⑥

全11F

オススメLV 13

密林の墓場



敵モンスターだけでなく、石像の効果や通路の暗さもやっかいなダンジョン。手前にあるマダム・グラコスのバザーでは、アイテムを買ったり、仲間を選ぶことができるので、万全の体勢を整えてから探索しよう。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	あり	なし	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	—	○	○	○	○	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

準備

買いものは計画的に

前半のフロアに水系のモンスターが出現することを考えて、マダム・グラコスのバザーで銀の爪を買っておきたい。ただし、値段が20000Gもするので、倉庫にあるアイテムを売るなどしてゴールドを用意しよう。また、状態変化を解除できる万能の杖も買っておくと便利だ。

アイテム

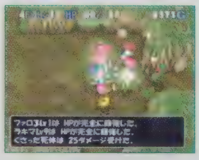
クオーターの杖が入手可能

このダンジョンでは、敵のHPを1／4にするクオーターの杖が手に入る。これがあれば強いモンスターを倒しやすくなるが、出現確率が低いので、入手したければ何度も入り直すしかない。

仲間にしたい！モンスター

ホイミスライム 1～11F

HPを回復できる数少ないモンスター



ホイミで仲間のHPを回復可能。また、ゾンビ系のモンスターがいるときは、ホイミでダメージを与えることができるので便利だ。

メイジももんじゃ 6～11F

能力値の上がりやすさが魅力

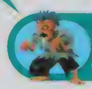
レベルが上がりやすいうえに、基本能力値が高いのが特徴。ももんじゃとちがい、相手を封印状態にする特技も使うことができる。

モンスター！PICKUP

あんこくつむり 1～3F

仲間の誘導がカギ

殻に入って身を守ると、通常の攻撃では2ダメージしか与えられなくなるので、殻から出るのを離れた位置で待ったほうがいい。しかし、仲間はその場を動かないことが多く、何度も攻撃されてしまう。ポポロと位置を入れかえたり、ひきよせの杖などを使うことで、仲間をあんこくつむりから引き離そう。



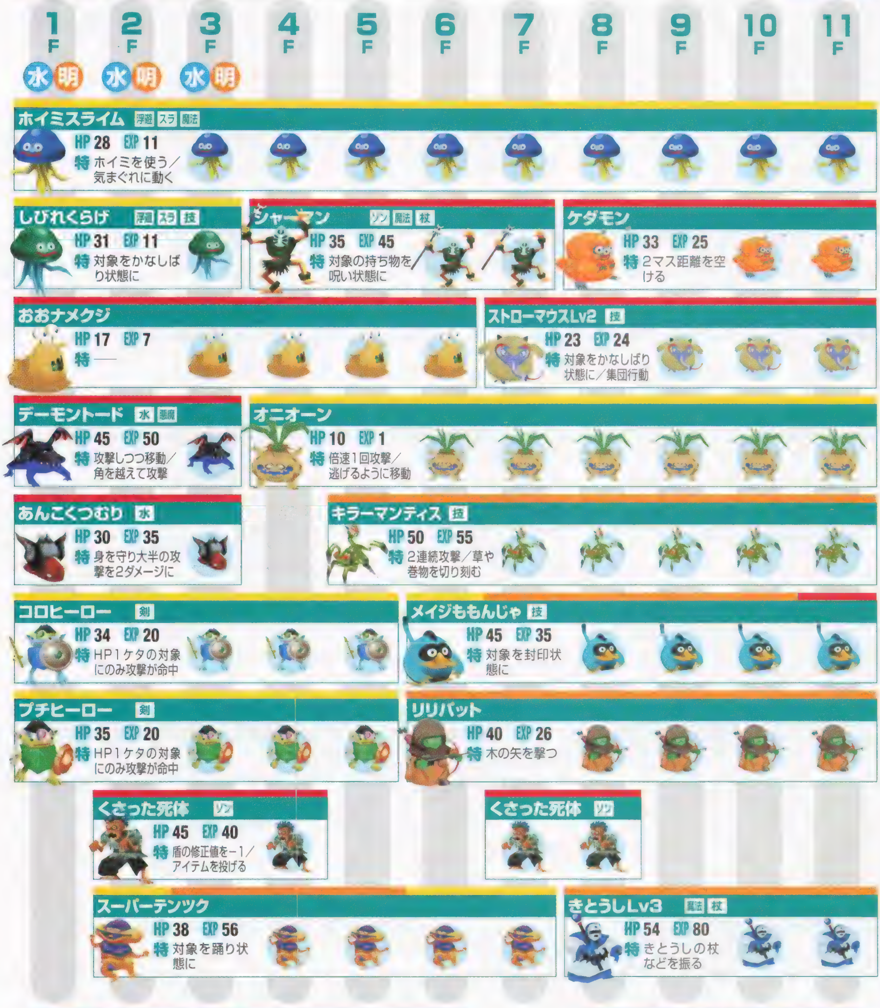
くさった死体 2～4、7～8F

先手必勝で戦力ダウンを防げ

隣接した相手にくさった液を吐いたり、落ちているアイテムを投げてくる。操作キャラクターがくさった液を受けると盾の修正値が下がるが、盾を装備できないポポロの場合は被害はない。一方、仲間が受けると攻撃力が半減してしまうので、ポポロだけで戦うか、敵がくるのを待ちかまえて手早く倒すこと。

モンスター分布図

密林の墓場



ホイミスライム 浮遊 スラ 魔法
HP 28 EXP 11
特 ホイミを使う／気まぐれに動く

しびれくらげ 浮遊 スラ 技
HP 31 EXP 11
特 対象をかなしばり状態に

シャーマン ゾン 魔法 杖
HP 35 EXP 45
特 対象の持ち物を呪い状態に

ケダモン
HP 33 EXP 25
特 2マス距離を空ける

おおナメクジ
HP 17 EXP 7
特 ——

ストローマウスLv2 技
HP 23 EXP 24
特 対象をかなしばり状態に／集団行動

デーモントード 水 悪魔
HP 45 EXP 50
特 攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃

オニオーン
HP 10 EXP 1
特 倍速1回攻撃／逃げるように移動

あんこくつむり 水
HP 30 EXP 35
特 身を守り大半の攻撃を2ダメージに

キラーマンティス 技
HP 50 EXP 55
特 2連続攻撃／草や巻物を切り刻む

コロヒーロー 剣
HP 34 EXP 20
特 HP1ケタの対象にのみ攻撃が命中

メイジももんじゃ 技
HP 45 EXP 35
特 対象を封印状態に

プチヒーロー 剣
HP 35 EXP 20
特 HP1ケタの対象にのみ攻撃が命中

リリパット
HP 40 EXP 26
特 木の矢を撃つ

くさった死体 ゾン
HP 45 EXP 40
特 盾の修正値を−1／アイテムを投げる

くさった死体 ゾン

スーパーテンツク
HP 38 EXP 56
特 対象を踊り状態に

きとうしLv3 魔法 杖
HP 54 EXP 80
特 きとうしの杖などを振る

1～6F

どの相手から攻撃するかを考える

おおナメクジ、コロヒーロー、プチヒーローは、このダンジョンの敵としてはあまり強くない。ほかの敵と一緒にいるときは、無視してもかまわないだろう。

8～11F

きとうしLv3の杖には注意

きとうしLv3のピオリムの杖で、強い敵の行動速度が上がると危険。たとえば、リリパットの行動速度が上がると、こちらが移動しても遠距離攻撃を毎ターン受けることになってしまうのだ。強い敵と同じ部屋にいるきとうしLv3は最優先で倒そう。

入手できるアイテム

【祝福】あり　【ミミック】あり
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

密林の墓場

矢

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

モンスター固有所持アイテム

■木の矢(リリパット)

食料

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
大きなパン	○	—	—
パン	○	—	—

モンスター固有所持アイテム

■パン(オニオーン)

草

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
踊り草	○	—	—
かなしばりのたね	○	—	—
雑草	○	—	—
すばやさのたね	○	—	—
鉄化のたね	○	—	—
毒けし草	○	—	—
毒草	○	—	—
まどわし草	○	—	—
めぐすり草	○	—	—
目覚まし草	○	—	—
メダパニ草	○	—	—
めつぶし草	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—

巻物

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
リレミトの巻物	○	—	—

杖

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
いかずちの杖	○	—	—
イカリの杖	○	—	—
クオーターの杖	○	—	—
とびつきの杖	○	—	—
場所替えの杖	○	—	—
ふきとばしの杖	○	—	—
ホイミの杖	○	—	—
ボミオスの杖	○	—	—
メダパニの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
ラリホーの杖	○	—	—
ルカニの杖	○	—	—
レミーラの杖	○	—	—

モンスター固有所持アイテム

■きとうしの杖(きとうし)

壺

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
回復の壺	○	—	—
草の神の壺	○	—	—
すいこみの壺	○	—	—
倉庫の壺	○	—	—
とじこめの壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—
まものの壺	○	—	—

その他

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
ゴールド	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

密林の墓場

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～3F	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×
4～10F	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×
11F	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×

設置される石像

○…設置される
×…設置されない

密林の墓場

フロア	身代わり	転び	火炎	ふきとばし	場所替え	ワナ増殖	ワナ壊し	10ダメージ	重力	遠投	爆発	岩とばし	ビッグモアイ	すいとり	インパス	変化	マホトーン	ルーラ	ラリホー	踊り	レミーラ	スポット	メガンテ	ゴールド	パン	投げ効果
1～5F	○	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
6F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
7～11F	○	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×

SPOT GUIDE

密林の小屋

密林島で人間が住んでいる、ただひとつの場所。施設がほとんどなく不便なため、一見、ただ通り過ぎるだけで良さそうに思える。しかし、この世界の真実を知るためにも、小屋に住む老夫婦と一度は話しておきたい。

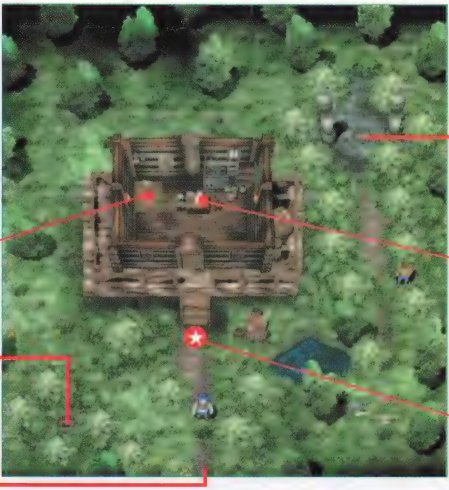
ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
可	可	なし	なし	なし	なし

入手できるアイテム

- ●ちからのたね
- ●ちいさなメダル
- ●50ゴールド

ワラ布団

調べると一泊することができる。ただし、パンは手に入らない。



物語ここに注目!

迷子になったモンスター?

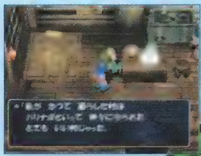
訪れる者がほとんどいない密林島だが、何年か前に、小さなモンスターが迷いこんだことがあるらしい。そのモンスターとはどうやら、占いババと一緒に暮らすコロマージ、コロッピのことのようだが……?

⬆すべてが解決したら、コロッピのことを聞きにこよう。

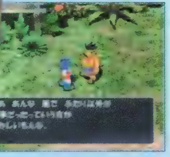
物語ここに注目!

老夫婦の過去

小屋のなかに入ったら、そこで暮らす老夫婦と話してみよう。すると、バリナボの民の過去にまつわる、衝撃の事実が明らかに……。



⬅旅人の祭壇でウワサされていた「バリナボ一族のまつえい」とは、このふたりのことだったようだ。



➡老夫婦のどちらかと話したあとでバリナボの村へ行くと、族長や一部の村人から聞ける話の内容が変化する。

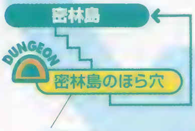
ポポロ編 ダンジョン⑦

全5F

オススメLv 14

密林島のほら穴

密林島のエンカウントダンジョン。入らなくても物語は進められるが、有能なモンスターを仲間にできたり、便利なアイテムを拾えるようになっている。出現するモンスターは強いものの、探索しておいてソンはない。



※密林島のフィールドマップ上でエンカウントする

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	—	○	○	○	—	○	—	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

準備

まずはルーラで移動

入口近くにある密林の小屋には倉庫やモンスター預かり所がない。探索の準備を整えたければ、ルーラを使ってメダル王の城か海底の家へ行こう。そして、準備が終わったら、密林の小屋までルーラでもどってくればいい。

仲間

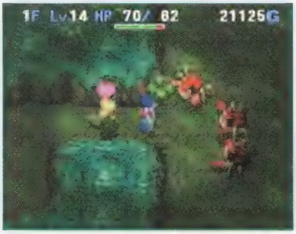
特殊攻撃が効かない仲間がほしい

探索しているときに、ダンスキャロットやマタンゴの特殊攻撃を受けると危険なので、その効果を受けないガニラスやじごくのハサミを連れていくのがオススメ。このダンジョンのなかで、ぐんたいガニを仲間にするのも手だ。

アドバイス

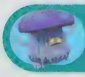
モンスターの集団に注意すること

このダンジョンでは、ぐんたいガニが群れを作っていたり、エビルポットがモンスターを呼び出すことがある。通路から部屋へ入るときに前方の様子を確認しておかないと、いきなり複数の敵に囲まれる場合も。持っているなら、フロア内の敵の位置がわかる透視の指輪を装備しておこう。



←この位置で部屋内の様子を調べて、敵が何体もいるときは、通路で待とう。

モンスター! PICKUP

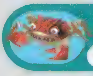


マタンゴ 1～5F

長期戦は避けたい

HPと防御力が高く、1回の攻撃で倒すのは難しい。しかも、マタンゴの攻撃で毒を受けると、ちからが3も減ってしまう（仲間は攻撃力が1／4に下がる）。マタンゴに近づかれる前に遠距離攻撃でダメージを与えるか、敵の特殊攻撃を受けても2ダメージですむガニラスなどのモンスターに戦わせること。

仲間にしたい! モンスター



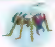
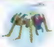
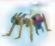
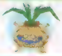
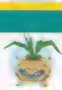
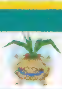
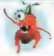
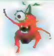
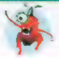
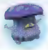
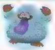
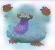
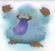
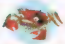
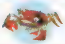
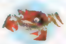
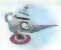
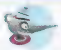
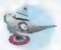
ぐんたいガニ 1～5F

さまざまなダンジョンで大活躍

魔法などの効果を2ダメージに変える能力を持ち、ガニラスやじごくのハサミよりも基本能力値が高い。終盤のダンジョンで役に立つため、なるべく仲間にしておこう。欠点は、ホイミの杖の効果も2ダメージに変えてしまうことで、ダメージを受けたら休憩（ターンの経過）でHPを回復させるしかない。

モンスター分布図

密林島のほら穴

モンスター	HP	EXP	特	1F	2F	3F	4F	5F
アイアンアント	17	19	壁を掘る					
オニオーン	10	1	倍速1回攻撃／逃げるように移動					
ダンスキャロット	28	26	瞬間移動で隣接／対象を踊り状態に					
マタンゴ	51	77	対象のちからを低下／毒で分裂／毒けし草で50ダメージ					
ビッグスロース	55	40	倍速2回攻撃／攻撃されるまで停止					
ぐんたいガニ 水 魔法	47	50	魔法などを2ダメージに／集団行動					
エビルポット 浮遊 悪魔	26	20	モンスターを呼ぶ					

入手できるアイテム

密林島のほら穴

【祝福】あり【ミミック】あり
【呪い】なし【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店
石 落ちている確率 ★★☆☆☆			
魔法の石	○	—	—
食料 落ちている確率 ★★☆☆☆			
大きなパン	○	—	—
パン	○	—	—

モンスター固有所持アイテム
- パン（オニオーン）

名前	落	壁	店
草 落ちている確率 ★★★☆☆			
踊り草	○	—	—
火炎草	○	—	—
かなしばりのたね	○	—	—
すばやさのたね	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
鉄化のたね	○	—	—
毒けし草	○	—	—
毒草	○	—	—
まどわし草	○	—	—
めぐすり草	○	—	—
目覚まし草	○	—	—
メダパニ草	○	—	—
めつぶし草	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—
杖 落ちている確率 ★★☆☆☆			
おびえの杖	○	—	—
風の杖	○	—	—
氷柱の杖	○	—	—
砂柱の杖	○	—	—
とびつきの杖	○	—	—
トンネルの杖	○	—	—
ひきよせの杖	○	—	—
ホイミの杖	○	—	—
マヌーサの杖	○	—	—
メダパニの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
ルカニの杖	○	—	—
その他 落ちている確率 ★★★★☆			
ゴールド	○	—	—

1～5F

無理して最深階まで進む必要はない

出現するアイテムやモンスターの種類は、各フロアで共通。しかし、ぐんたいガニの群れがいたり、ビッグスロースが道をふさいでいたりすると、探索の難易度が大きく上がる。望みのアイテムや仲間モンスターを得たら、最深階を目指さずにリレミトの巻物でもどったほうが安全だ。

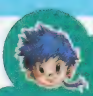
Lv 14 HP 35/ 82
22220G

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

密林島のほら穴

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～5F	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×

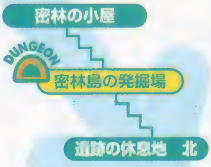


ポポロ編 ダンジョン8

全5F

オススメLv 14

密林島の発掘場



登場する敵の大半がゾンビ系のモンスター。この系統の敵は、倒されたときに墓を落とし、別のモンスターの手によって墓から復活する。しかも、このダンジョンには最初から墓があり､そのぶん敵と戦う回数が多くなるのだ。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

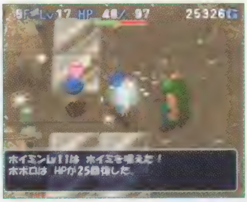
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
―	―	○	○	―	―	―	―	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
―…出現しない

仲間

ホイミスライムを連れていこう

ホイミスライムが使うホイミは、通常ならHPを25回復させるが、相手がゾンビ系なら25ダメージを与える。ゾンビ系のモンスターが多いこのダンジョンでは、ホイミスライムが攻守ともに役立つのだ。なお、ゾンビ系以外のモンスターと戦うときは、ホイミスライムが敵と隣接しないようにしておこう(写真参照)。これでホイミの効果は敵に届かなくなる。


8F Lv17 HP 48/ 97 25326G

ホイミンLv11は ホイミを唱えた！
ポポロは HPが25回復した。

アイテム

アイテム収集は4～5Fで

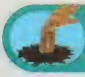
このダンジョンは、1～3Fにアイテムが落ちていない。一方、4～5Fには指輪、石、壺がそれなりに落ちているので、所持アイテムを充実させたければ、4～5Fを重点的に探索しよう。

アドバイス

バーサーカーを仲間にするのは危険

バーサーカーは敵味方かまわず攻撃をくり返すモンスターだが、それは仲間にしたときも同じ。いきなりポポロに攻撃してくるので、このモンスターだけは仲間にしないほうがいい。

モンスター！PICKUP



マドハンドLv4 1～5F

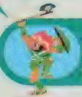
モンスターを召喚する能力に注意

Lv2以上のマドハンドは、隣接していると、うごくせきぞうを出現させる。マドハンドLv4が部屋の出入口にいるとき以外は無視すること。

リビングデッド 1～5F

戦う前に爪をはずそう

くさった死体とちがい、口から吐いた液には、装備中の武器の修正値を下げる効果がある。ポポロが戦うときは、爪を装備からはずしておこう。



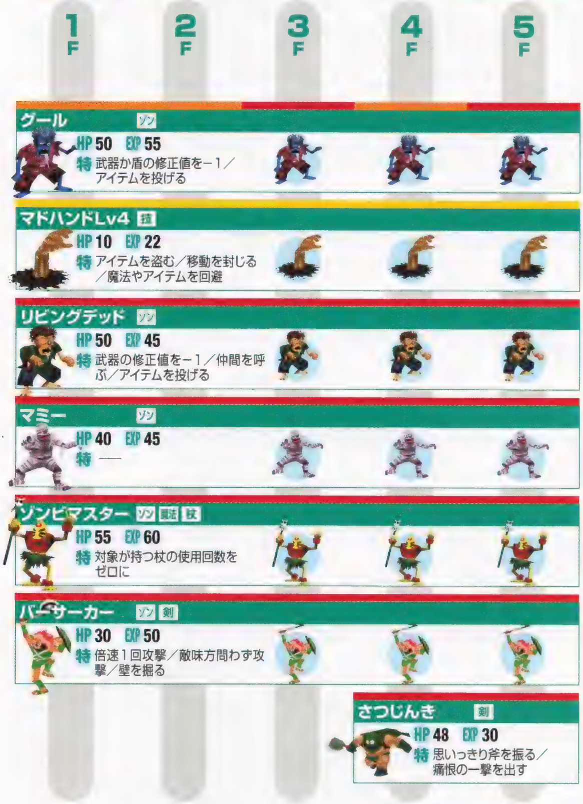
バーサーカー 1～5F

身体が真っ赤なときは要注意

敵味方かまわず攻撃するため、相手を倒したときの攻撃力アップが連続で起きやすい(目印として全身の赤みが増す)。バーサーカーの攻撃力が何度も上がっていると、ポポロや仲間が一撃で倒されてしまうので、ラリホーの杖などで敵の動きを止めて戦うか、すぐにつぎのフロアへ逃げよう。なお、バーサーカーは壁を掘って進む能力を持つため、全体マップで壁が消えていく場所を探せば、どこにいるかを確認できる。

モンスター分布図

密林島の発掘場



グール ゾン
HP 50 EXP 55
特 武器か盾の修正値を−1／アイテムを投げる

マドハンドLv4 技
HP 10 EXP 22
特 アイテムを盗む／移動を封じる／魔法やアイテムを回避

リビングデッド ゾン
HP 50 EXP 45
特 武器の修正値を−1／仲間を呼ぶ／アイテムを投げる

マミー ゾン
HP 40 EXP 45
特 ——

ゾンビマスター ゾン 魔法 杖
HP 55 EXP 60
特 対象が持つ杖の使用回数をゼロに

バーサーカー ゾン 剣
HP 30 EXP 50
特 倍速1回攻撃／敵味方問わず攻撃／壁を掘る

さつじんき 剣
HP 48 EXP 30
特 思いっきり斧を振る／痛恨の一撃を出す

4〜5F

さつじんきは警戒しなくていい

さつじんきは、たまに特技や痛恨の一撃をくり出してくる。このときは受けるダメージが約1.5倍に増えるが、攻撃力はマミーやゾンビマスターよりも低いので、1〜3Fにいたモンスターをふつうに倒せるなら恐れることはないだろう。

入手できるアイテム

密林島の発掘場

【祝福】あり 【ミミック】なし
【呪い】なし 【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店
指輪 落ちている確率 ★			
傷みよけの指輪	○	—	—
きれいな指輪	○	—	—
混乱よけの指輪	○	—	—
ちからの指輪	○	—	—
毒けしの指輪	○	—	—
眠らずの指輪	○	—	—
爆発の指輪	○	—	—
ハラモチの指輪	○	—	—
ミニデーモンの指輪	○	—	—
石 落ちている確率 ★★			
魔法の石	○	—	—
壺 落ちている確率 ★★			
回復の壺	○	—	—
すいこみの壺	○	—	—
倉庫の壺	○	—	—
とじこめの壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—
まものの壺	○	—	—
その他 落ちている確率			
ゴールド	—	○	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

密林島の発掘場

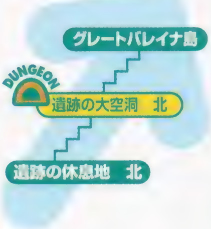
フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1〜5F	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×

ポポロ編 ダンジョン⑨

全10F

オススメLv 15

遺跡の大空洞 北



「複数の仲間をめつぶし状態にする」という、ポポロ編ではもっとも危険なモンスターが出現する。ここを突破すればグレートバレイナ島に着くが、しばらくはルーラを使っても別の島には行けなくなってしまうので注意。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	あり	なし	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

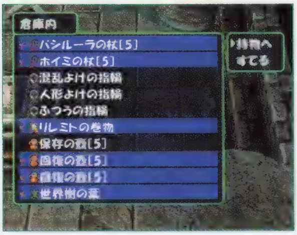
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	○	○	○	○	—	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

準備

役に立つアイテムを取り出しておく

このダンジョンの手前には倉庫しかなく、仲間を選び直すことができない。倉庫を利用するだけでは準備が足りないと思ったら、ルーラを使ってメダル王の城か海底の家へ行こう。そこで仲間を選び直したあと、密林の小屋から密林の発掘場を通ってもどってくればいい。



バシルーラの杖[5]
ホイミの杖[5]
混乱よけの指輪
人形よけの指輪
ふつうの指輪
リレミトの巻物
保存の壺[5]
回復の壺[5]
回復の壺[5]
世界樹の葉

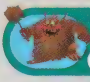
←万一のときに備えて、世界樹の葉やリレミトの巻物を持ちこみたい。

アドバイス

石像を利用して戦おう

このダンジョンには、身代わりの石像やふきとばしの石像が出現しやすい。これらの石像を利用すれば、仲間やアイテムに頼らなくてもラクに敵を倒すことができるのだ。

仲間にしたい！モンスター

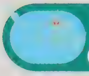


トロル 1〜4F

即戦力となるモンスター

レベルが上がりやすいので、1体仲間にするだけでも戦力が大きくアップする。モシャスナイトと有利に戦えるのも長所だ（左下参照）。

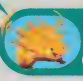
モンスター！PICKUP



モシャスナイト 1〜10F

変身への対策がカギ

隣接しているモンスターに化け、その特技（なければ通常攻撃）を使う。特技が強力なモンスターに変身されると危険だが、ちからをためるモンスターに化けたときは、ちからため状態になるだけで攻撃されずにすむ。モシャスナイトと戦うときは、ちからをためる特技を持つ仲間モンスター（ブラウニーやトロルなど）を隣接させておくといい。



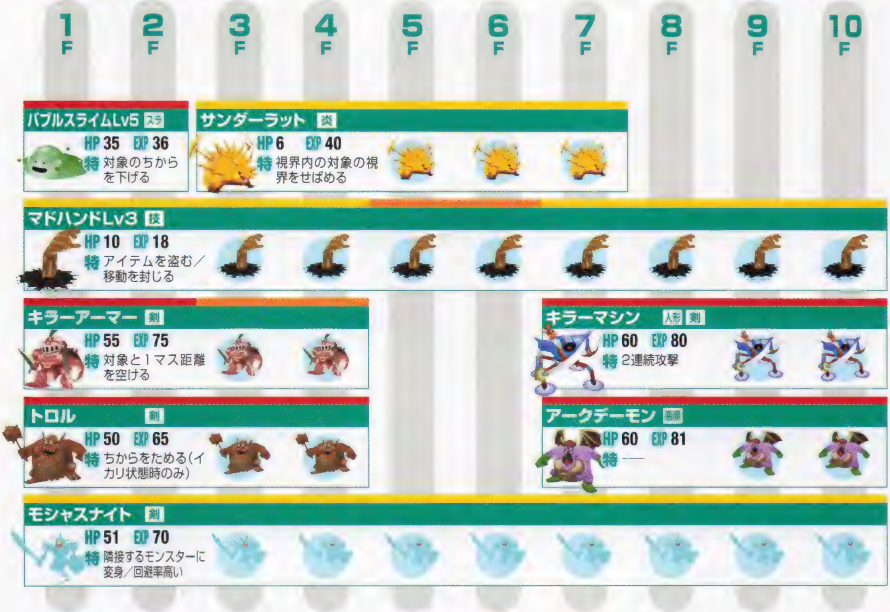
サンダーラット 3〜7F

ポポロ編では強敵となる

特殊攻撃で、複数の仲間をめつぶし状態にしてくる。めつぶし状態の仲間は目の前の相手を無差別に攻撃するので、ポポロのほうを向いていた場合はポポロを攻撃してしまう。この事態を避けるために、状態変化が発生しない仲間（ガニラスなど）を連れていくか、仲間への命令を『かってにしてね』にして、ポポロに隣接させないようにしておくこと。

モンスター分布図

遺跡の大空洞　北



バブルスライムLv5 スラ
HP 35　EXP 36
特 対象のちからを下げる

サンダーラット 炎
HP 6　EXP 40
特 視界内の対象の視界をせばめる

マドハンドLv3 技
HP 10　EXP 18
特 アイテムを盗む／移動を封じる

キラーアーマー 剣
HP 55　EXP 75
特 対象と１マス距離を空ける

キラーマシン 人形 剣
HP 60　EXP 80
特 2連続攻撃

トロル 剣
HP 50　EXP 65
特 ちからをためる（イカリ状態時のみ）

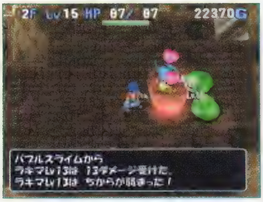
アークデーモン 悪魔
HP 60　EXP 81
特 ――

モシャスナイト 剣
HP 51　EXP 70
特 隣接するモンスターに変身／回避率高い

1〜2F

毒を受けすぎないように

バブルスライムLv5の攻撃を受けて、ちから（仲間の場合は攻撃力）が下がってしまうケースが多い。フロア内の探索を早めに切り上げたほうが無難だろう。



2F Lv15 HP 87/ 87 22370G

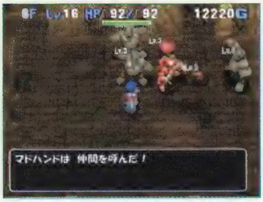
バブルスライムから
ラキマLv13は 13ダメージ受けた。
ラキマLv13は ちからが弱まった！

⬆主力となる仲間の攻撃力が2〜3回下がってしまったら、つぎのフロアへ進もう。これで攻撃力がもとにもどる。

5〜6F

マドハンドLv3の能力に注意

マドハンドLv3の出現確率がやや高い。ジャマなときは、仲間に『バッチリがんばれ』などの命令を出して戦わせよう。ただし、マドハンドLv3がうごくせきぞうLv3を召喚する場合もあるので、ポポロは近くで待機して、ホイミの杖で仲間のHPを回復させること。



6F Lv16 HP 92/ 92 12220G

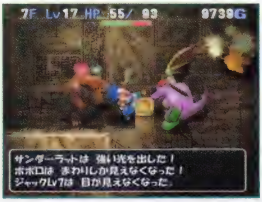
マドハンドは 仲間を呼んだ！

⬆仲間を多くのマドハンドLv3と隣接させていると、複数のうごくせきぞうLv3が出現することもあるので注意。

7F

もっとも危険なフロア

強めのモンスターが現れるようになるうえ、このフロアでもサンダーラットが出現する。急いで8Fへ向かったほうが安全だ。



7F Lv17 HP 55/ 93 9739G

サンダーラットは 強い光を出した！
ポポロは まわりしか見えなくなった！
ジャックLv7は 目が見えなくなった。

⬆キラーマシンやアークデーモンと戦っているときに、サンダーラットが特殊攻撃を使ってくると危険。

入手できるアイテム、設置されるワナ、設置される石像のデータはP.147を参照

トルネコとポポロの旅路

グレートバレイナ島

北の高原のほこら →P.165

DUNGEON
⑬ ⑪ 山脈の尾根 →P.156／209

DUNGEON エンカウントダンジョン
仙人のほら穴 →P.134

占いババの家 ルーラ可 →P.199

●冒険の書（セーブ）

山脈のふもとのほこら →P.164

DUNGEON エンカウントダンジョン
⑭ ⑫ いけにえのほら穴 →P.161／212

グレートバレイナ島

DUNGEON エンカウントダンジョン →P.154／207
⑫ ⑩ バレイナのほら穴

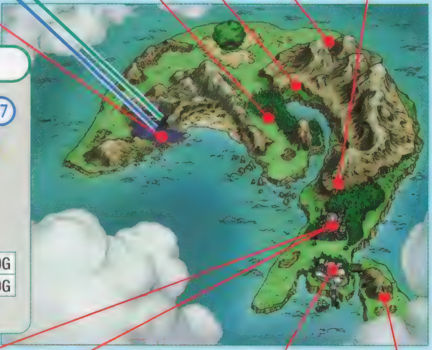
謎の商人

●商品リスト
（トルネコ操作時）

5発の大砲の弾	2500G
大砲の壺［5］	1000G
マルチアロー	2500G

●商品リスト
（ポポロ操作時）

うみどりの爪	2500G
万能の杖［5］	3000G



グレートバレイナ城 →P.199

コスタリベラ ルーラ可 →P.198

●神父（セーブ） ●銀行 ●店 ●倉庫
●モンスター預かり所 ●カジノ

START

グレートバレイナ城下町 →P.199

●神父（セーブ） ●店 ●合成屋

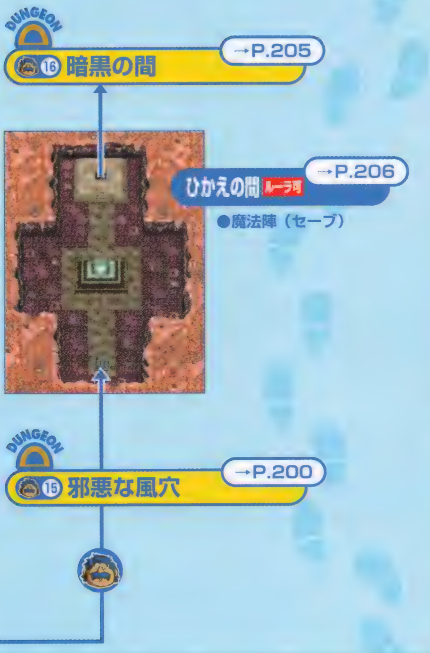
ここまでのお話 ⑥

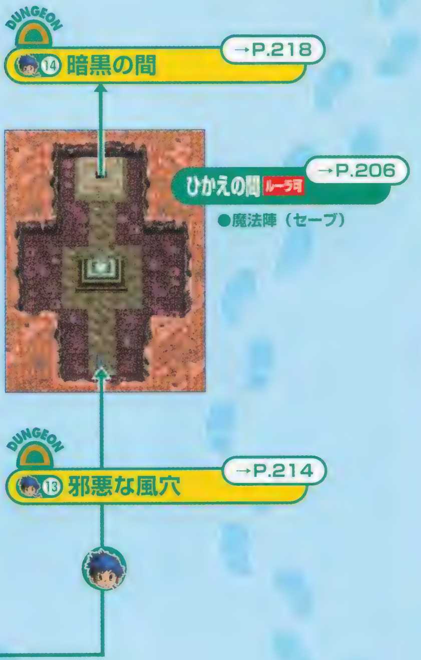
世界を救うために

ポポロがグレートバレイナ島へたどり着くと、島はすでにあたり一面、ヘルジャスティスの放った邪悪な霧に覆われていました。島の北西に開いた邪悪な風穴――ヘルジャスティスはその奥底にひそみ、人々に絶望をもたらそうとしているのです。苦しみあえぐ人々を救おうとするトルネコとポポロ。そんなふたりに占いババは、魔をうち払う水晶をたくします。はたして父子は、ヘルジャスティスを倒し、世界に平和を取りもどすことができるでしょうか？

王「では　やはり　そなたが
あの　ヘルジャスティスとかいう魔物と
戦うと言うのだな？　トルネコどの。

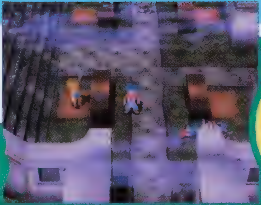
ポポロ「パパ！　ここは　ボクにまかせて
いっこくも　早く　はるか西の　風穴へ！


DUNGEON
⑯ 暗黒の間
→P.205
ひかえの間 ルーラ可
→P.206
●魔法陣（セーブ）
DUNGEON
⑮ 邪悪な風穴
→P.200


DUNGEON
⑭ 暗黒の間
→P.218
ひかえの間 ルーラ可
→P.206
●魔法陣（セーブ）
DUNGEON
⑬ 邪悪な風穴
→P.214

SPOT GUIDE

コスタリベラ



前回（P.148）と おもにここが変わった

- ●モンスター預かり所が利用可能になった
- ●武器の専門店が利用できなくなった
- ●トルネコの店が開店した
- ●入手できるアイテムが変わった

ヘルジャスティスの放った邪悪な霧のせいで、以前とはうって変わった重苦しい雰囲気が町全体を支配している。トルネコの別荘ではネネが待っているので、グレートバレイナ島に着いたら真っ先に会いにいこう。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
可	可	あり	あり	あり	あり

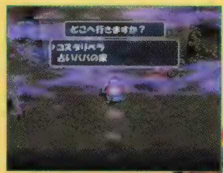
物語を進めるポイント ～コスタリベラからエンディングまで～

1. いったんポポロがグレートバレイナ島に着くと、もう別の島へはもどれない。以降は、コスタリベラとグレートバレイナ城下町を拠点に、ダンジョン探索の準備を進めること。

2. ネネの話によると、トルネコはグレートバレイナ王に会いに行ったらしい。さっそくグレートバレイナ城下町へ向かおう。

3. 占いババに会うと、祈りの水晶がもらえる。そのあとは邪悪な風穴に入れるようになるほか、グレートバレイナ島を自由に移動できるので、周囲のダンジョンや町で準備をしっかり整えてから先へ進もう。

4. トルネコとヘルジャスティスの戦いに決着がついたら、今度はポポロが邪悪な風穴へ挑むことになる。トルネコ以上に準備は念入りに。

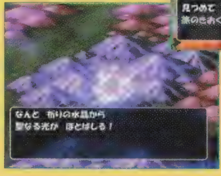


どこへ行きますか？
▶コスタリベラ
占いババの家

⬅操作キャラクターがトルネコに切りかわったあとは、エンディングまで、ほかの島にある場所がルーラのリストから消える。

トルネコは 成長したポポロを
見つめて 力強く うなずくと
旅のきおくを たどりはじめた。

➡城では、操作キャラクターがポポロからトルネコに切りかわる。



なんと 祈りの水晶から
聖なる光が ほとばしる！

⬅占いババにもらった祈りの水晶があれば邪悪な風穴の入口が開く。

攻略ここが大事！

トルネコの店について

この段階では、王にもらった別荘でトルネコの店が開店。祈りの水晶を入手後に店員と話すと、開店時に国王が売り物をわけてくれたとわかり、その売上金が手に入るのだ。以降は、カウンターごしにアイテムを店員に渡せば（R1ボタンを利用すると一度に20個まで渡せる）、留守中に売っておいてもらえる。なお、これらで得られる金額についてはP.153を参照。

ダグラス「その品物は ぜんぶ 売りきれて
これが その売上金だ。
さあ 受け取ってくれ！

⬆ダンジョンから出ればアイテムの売上金が入手でき、別のものを売っておいてもらえる。

イヌとネコに名前をつけよう

トルネコの別荘の前にいるイヌと、別荘の1階にいるネコには、名前をつけることができる。なお、彼らを野に放すと、二度ともどってこないので注意。

カジノについて

邪悪な霧の影響でカードゲームが遊べなくなっている。ちなみにポポロは、この時期にかぎらず、カジノではほとんど遊べないが、モンスター闘技場では独自の楽しみかたが可能だ（→P.150）。

入手できるアイテム

●200ゴールド

SPOT GUIDE グレートバレイナ城下町

注目したいのは、何と言っても合成屋。邪悪な風穴へ挑む前に、一度は立ち寄っておきたい。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	可	あり	なし	なし	なし

入手できるアイテム
なし

前回（P.151）と おもにここが変わった
●合成屋が利用できるようになった

攻略ここが大事!

合成屋を活用しよう

以前は気が乗らないと言っていた合成屋は、この段階から仕事をしてくれるようになる。ただし代金は、何を合成しても1回20000Gとかなり高額。その合成でどのようなものができるかは事前に教えてもらえるので、本当に必要なものができあがるときだけ依頼したい。

SPOT GUIDE グレートバレイナ城

王も王妃も、みな不安げな様子を見せている。2階右手にあるベッドは、宿屋がわりに活用しよう。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
不可	不可	なし	なし	なし	なし

入手できるアイテム
なし

前回（P.152）と おもにここが変わった
●2階で一泊できるようになった

攻略ここが大事!

兵士長のベッドで宿泊できる

グレートバレイナ城2階の右手には、兵士長のひかえ室がある。邪悪な霧が立ちこめているあいだは、ここでメイドに話しかけると一泊でき、目覚めたときにパンが手に入るのだ。城に立ち寄ったときは活用しよう。ちなみにエンディング後は、宿泊することができなくなる。

SPOT GUIDE 占いババの家

ポポロがグレートバレイナ城下町に行ったあとは、山脈の尾根を通らず、自動的にここまで移動する。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
可	可	なし	なし	なし	なし

入手できるアイテム
なし

前回（P.163）と おもにここが変わった
（とくになし）

攻略ここが大事!

ヘルジャスティスの「あやしい術」とは？

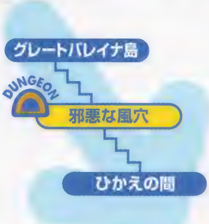
操作キャラクターがトルネコからふたたびポポロに切りかわったあとは、占いババから、ヘルジャスティスが使うあやしい術についての忠告が聞ける。この「あやしい術」とは、仲間モンスターの心をあやつって洗脳状態にし、ポポロと敵対させるというものなので、十分に対策を練っていきたい。

トルネコ編 ダンジョン⑮

邪悪な風穴

全16F

オススメLv 26



トルネコ編における山場となるダンジョン。すべての部屋をまわりながら突破するのは、トルネコのレベルがよほど高くないと難しい。念入りに探索するのは、ひかえの間に一度たどり着いてからにしよう。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	あり	あり	あり	なし	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	△	—	○	△	△	△	△	—

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法

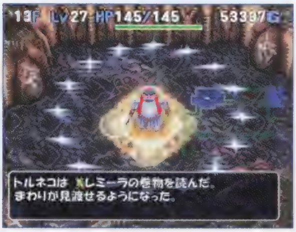
祈りの水晶で邪悪な波動を消す

入口は、フィールドマップ上を占いババの家から左へ進んだ場所にある。まずは占いババから祈りの水晶をもらおう。これを持って入口に近づけば、まわりに満ちていた邪悪な波動が消えて、ダンジョンに入れるようになるのだ。

準備

多くのアイテムを持ちこもう

このダンジョンには保存の壺や回復の壺が落ちていないので、どちらも可能なかぎり多く持って入りたい。また、敵から逃げるためのルーラ草、敵をワープさせるためのバシルーラの杖、敵との戦いを有利にするためのすばやさのたねやラリホーの杖なども持ちこむといいだろう。草や巻物は、メダパニシックルに切り刻まれないように、ダンジョンに入る前から保存の壺に入れておくと安心だ。



トルネコは レミーラの巻物を読んだ。
まわりが見渡せるようになった。

←ブラッドハンドと戦いたくないなら、レミーラの巻物も持っていこう（利用法は右ページ）。

アイテム

未識別アイテムへの対処法

邪悪な風穴で拾えるアイテムには、名前が未識別となっているものが非常に多い。下記のような方法で、種類を判別していこう。

●草

周囲に敵がいないときに階段の上で飲んで識別するのが基本。マイナスとなる状態変化が起こっても、その大半は階段を下りれば解除されるからだ。ただし、毒草、バーサーカーのたね、ルーラ草、胃縮小のたねだとそうもいかないので、これらの草は最初から持ちこんで識別状態にしてしまいたい（胃縮小のたねは、以前にこのダンジョンで拾っていた場合のみ持ちこみ可能）。

●巻物

リレミトの巻物は、名前だけはかならず識別されている。そのほかの巻物は、一度読んで名前を識別してしまうといい。

●杖

まずは、壁の近くに置いたアイテムに向かって杖を振ってみよう。とびつきの杖やひきよせの杖なら、このときの効果で種類を判断可能だ。まだ種類が不明だったら、つぎは敵に振ったときの効果で判断するといい。なお、それでも何の効果もない杖は、万能の杖かホイミの杖となる。

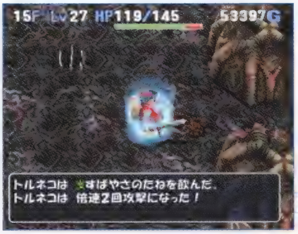
●壺

容量を見て、1ならとじこめの壺、それ以外ならまものの壺となる。

アドバイス

戦わずに突破するには

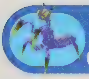
ひかえの間に向かうことだけを考えるなら、すべてのフロアにおいて最短ルートで階段を目指したほうがいい。そのときに必要となるのは、レミーラの杖とバシルーラの杖。各フロアに下りたらすぐにレミーラの杖を振って階段の位置を確認し、立ちふさがる敵はバシルーラの杖でワープさせながら進んでいけば、簡単に階段までたどり着くことができるのだ。



トルネコは すばやさのたねを飲んだ。
トルネコは 倍速2回攻撃になった！

←ようがんまじんなどには杖の魔法弾が当たらないので、すばやさのたねも持っていこう。

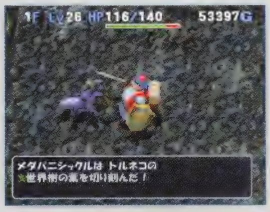
モンスター！PICKUP



メタパニシックル　1～6F

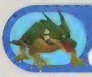
カウンターでトルネコを混乱状態にする

キラーマンティスと同様、草や巻物を切り刻む。メタパニシックルが出現するフロアでは、草や巻物は保存の壺に入れておこう。また、メタパニシックルに通常攻撃を当てると、ときおりトルネコは混乱状態にさせられてしまう。混乱状態になるのを避けたいときは、混乱よけの指輪を装備しておくか、飛び道具などで攻撃するといい。なお、2連続攻撃を封じたければ、人形よけの指輪を装備すること。



メタパニシックルは トルネコの
世界樹の葉を切り刻んだ！

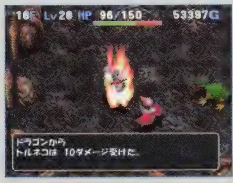
←世界樹の葉は壺に入れていないと切り刻まれるが、入れると効果を発揮しなくなるので注意。



ドラゴン　15～16F

遠距離からの炎に気をつけよう

直線上にトルネコがいると、20ダメージを与える炎の息を吐いてくる。炎の息は画面外から吐かれることもあるので、いつ攻撃を受けてもいいように、残りHPはつねに多めにしておきたい。



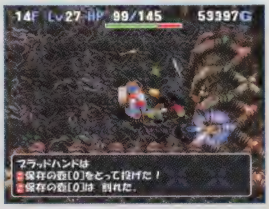
ドラゴンから
トルネコは 10ダメージ受けた。

←ドラゴンの指輪を装備していれば、炎の息によるダメージを半減できる。

ブラッドハンド　12～14F

同じ部屋にいると危険

隣接していると、トルネコからアイテムを盗み、どこかへ投げつけることがある。壺を壁にぶつけて割られてしまう可能性があるため、できるだけ隣接したくない敵だが、同じ部屋内（または2マス先）にいた場合、トルネコは強制的にブラッドハンドの隣へ引き寄せられてしまう。ブラッドハンドがいる部屋に入らないようにするには、レミーラの巻物を読むなどでレミーラ状態になり、移動しないモンスターが数体まとまっている部屋を避けていけばいい。なお、戦う場合は、別のモンスターを身代わり状態にしておけば安全に攻撃できる。



ブラッドハンドは
保存の壺[0]をとって投げた！
保存の壺[0]は 割れた。

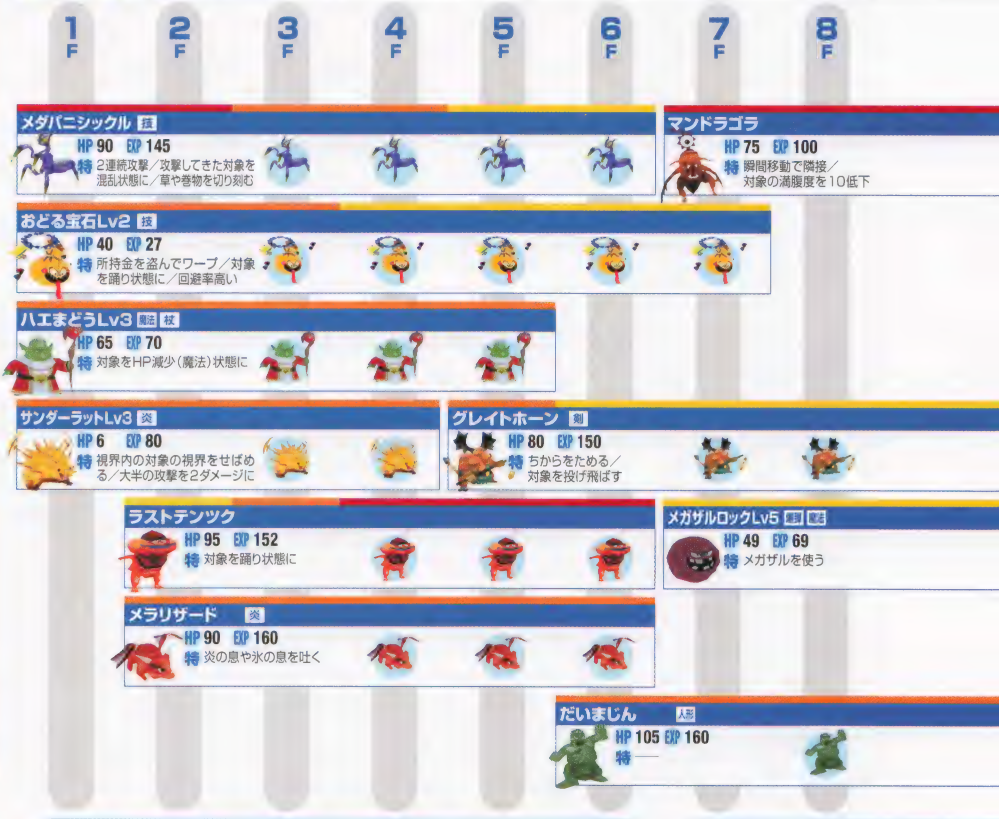
←保存の壺は、このダンジョンでは拾えないので、割られてしまうとツライ。

ようがんまじん　15～16F

通常攻撃で戦う必要がある

アイテムや魔法の効果を地面に潜ってかわしてしまう。この敵とは、すばやさのたねを飲んだり、別のモンスターを身代わり状態にしてから戦うか、魔法の石などの放物線投げになる飛び道具で遠距離から攻撃するといい。また、爆弾系のモンスターなので、ボンバーキラー（もしくは「爆」の印が付いた剣）で攻撃すれば、通常より大きなダメージを与えられることも覚えておこう。

モンスター分布図



メダパニシックル 技
HP 90 EXP 145
特 2連続攻撃／攻撃してきた対象を混乱状態に／草や巻物を切り刻む

マンドラゴラ
HP 75 EXP 100
特 瞬間移動で隣接／対象の満腹度を10低下

おどる宝石Lv2 技
HP 40 EXP 27
特 所持金を盗んでワープ／対象を踊り状態に／回避率高い

ハエまどうLv3 魔法 杖
HP 65 EXP 70
特 対象をHP減少（魔法）状態に

サンダーラットLv3 炎
HP 6 EXP 80
特 視界内の対象の視界をせばめる／大半の攻撃を2ダメージに

グレイトホーン 剣
HP 80 EXP 150
特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす

ラストテンツク
HP 95 EXP 152
特 対象を踊り状態に

メガザルロックLv5
HP 49 EXP 69
特 メガザルを使う

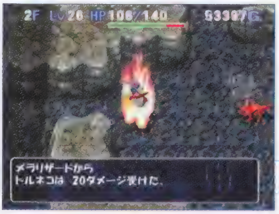
メラリザード 炎
HP 90 EXP 160
特 炎の息や氷の息を吐く

だいまじん 人形
HP 105 EXP 160
特 ―

1～6F

状態変化させられないように

トルネコに状態変化を起こさせる特技を持つモンスターが多数出現する。サンダーラットLv3とメラリザード以外は、隣接しなければ特技を使ってこないので、状態変化を確実に避けたければ、遠距離攻撃を使って戦おう。なお、サンダーラットLv3に対しては、仲間がいないこの時点で特技を使われてもそれほど危険な状況にはならないため、通常攻撃で戦ってもかまわないだろう。

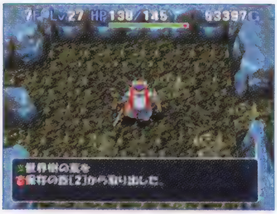

2F Lv26 HP106/140 53397G
メラリザードから
トルネコは 20ダメージ受けた。

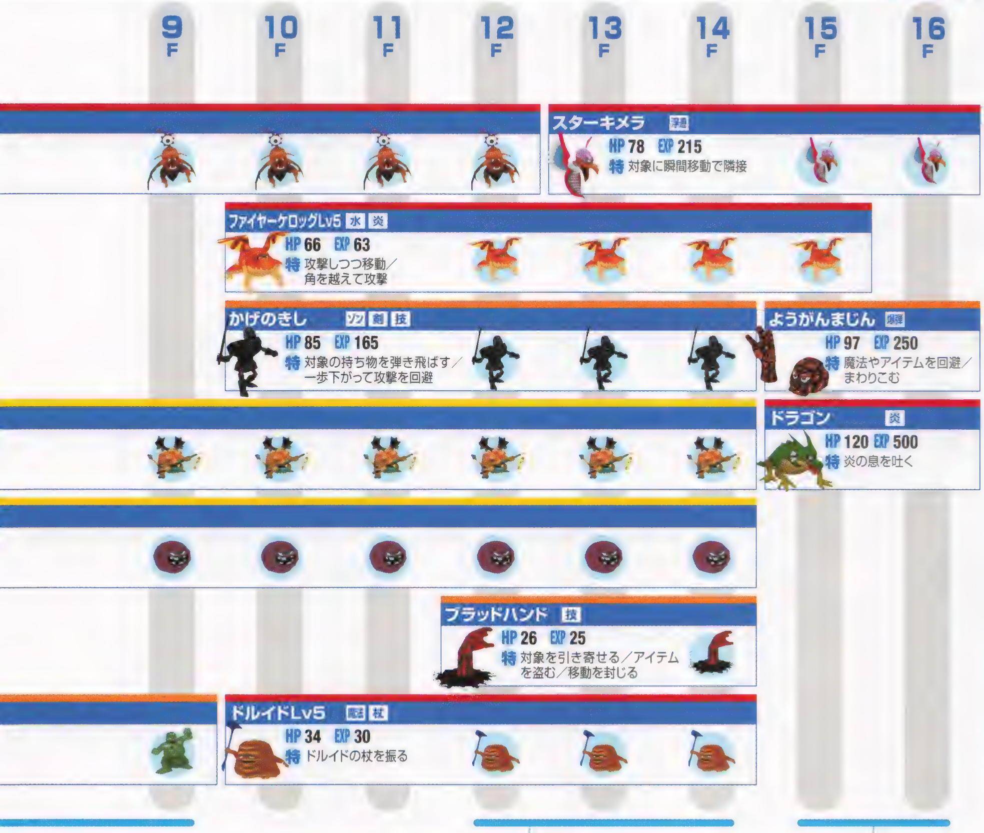
⬅メラリザードの氷の息で氷結状態になっても、たいした問題ではない。むしろ炎の息に注意すること。

7～9F

敵の顔ぶれが変わる

メダパニシックルが出現しなくなるので、世界樹の葉を保存の壺に入れてある場合は、7Fに下りた直後に取り出しておこう。出現するモンスターは、ほかのフロアにくらべて弱いものが多い。トルネコのレベルが低いならここで経験値をかせぐのも手だ。

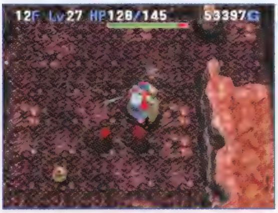

7F Lv27 HP138/145 53397G
世界樹の葉を
保存の壺[2]から取り出した。



12～14F

ブラッドハンドがいるフロアでの注意点

ドルイドによってブラッドハンドがいる部屋へワープさせられると、隣に引き寄せられて、睡眠状態のあいだにアイテムを盗まれたりしてしまう。よってドルイドは、ワープさせられる前にアイテムを使ってでも倒そう。また、ブラッドハンドの周囲に壷がある場合も要注意。とじこめの壷を投げられると、すぐさま冒険が失敗となってしまうからだ。


12F Lv27 HP128/145 53397G

←こういう状況になったら、壷のそばにいるほうのブラッドハンドから倒すこと。

15～16F

急いで下へ向かおう

出現するモンスターはいずれも強敵で、たとえ1対1であっても、アイテムを使わずに戦おうとするとかなり大きなダメージを受けることになる。アイテムを集めようなどとは考えず、階段を見つけたら、すぐに下りるようにしたほうがいい。

15F Lv28 HP 78/150 53397G

ドラゴンから
トルネコは 20ダメージ受けた。

入手できるアイテム

【祝福】なし　【ミミック】なし
【呪い】あり（未識別）　【ひとくいばこ】なし

邪悪な風穴

指輪

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

名前	落	壁	店
遠投の指輪	—	—	○
混乱よけの指輪	—	—	○
ちからの指輪	—	—	○
透視の指輪	—	—	○
毒けしの指輪	—	—	○
人形よけの指輪	—	—	○
眠らずの指輪	—	—	○
爆発の指輪	—	—	○
ハラ守りの指輪	—	—	○
ハラモチの指輪	—	—	○
ワナあての指輪	—	—	○

食料

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
大きなパン	○	—	○
きょだいなパン	—	—	○
パン	○	—	—

草

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
胃下垂のたね	○	—	—
胃縮小のたね	○	—	—
踊り草	—	—	○
かなしばりのたね	—	—	○
雑草	—	○	—
すばやさのたね	○	—	○
世界樹の葉	○	—	○
鉄化のたね	—	—	○
毒けし草	○	—	—
毒草	○	○	—
バーサーカーのたね	○	—	—
めぐすり草	—	—	○
目覚まし草	—	—	○
メダパニ草	—	—	○
めつぶし草	○	—	—
ラリホー草	○	—	○
ルーラ草	○	—	○

巻物

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
ザオラルの巻物	○	—	—
時限爆弾の巻物	○	—	—
聖域の巻物	○	—	—
リレミトの巻物	○	—	—

杖

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
いかずちの杖	○	—	—
一時しのぎの杖	○	—	—
おびえの杖	○	—	○
風の杖	○	—	—
かなしばりの杖	○	—	—
クオーターの杖	○	—	—
氷柱の杖	○	—	—
砂柱の杖	○	—	—
とびつきの杖	○	—	○
トンネルの杖	○	—	○
場所替えの杖	○	—	○
バシルーラの杖	○	—	—
万能の杖	○	—	○
ひきよせの杖	○	—	—
火柱の杖	○	—	—
封印の杖	○	—	—
ふきとばしの杖	○	—	—
へんげの杖	○	—	—
ホイミの杖	○	—	—
ボミオスの杖	○	—	—
マヌーサの杖	○	—	○
身代わりの杖	○	—	○
メダパニの杖	○	—	○
もろはの杖	○	—	○
ラリホーの杖	○	—	○
ルカニの杖	○	—	○
レミーラの杖	○	—	—

モンスター固有所持アイテム

- ドルイドの杖（ドルイド）

壺

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
回復の壺	—	—	○
火薬壺	—	—	○
倉庫の壺	—	—	○
とじこめの壺	○	—	—
呪いの壺	—	—	○
保存の壺	—	—	○
まものの壺	○	—	—
水がめ	—	—	○
ワープの壺	—	—	○

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

邪悪な風穴

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1F	△	×	△	△	×	×	×	×	×	△	×	×	×	△	×	×	×	△	×	×
2～5F	○	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×
6～11F	○	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×
12～15F	○	○	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×
16F	○	○	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×

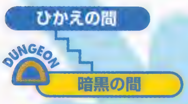
トルネコ編 ダンジョン⑯

暗黒の間

全2F

オススメLv 28

トルネコ編のラストダンジョン。2Fに出現するヘルジャスティスを倒せば、ダンジョンをクリアしたことになる。通常攻撃だけで倒すのはかなり難しいので、この敵との戦いに有効なアイテムを持ちこもう。



ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
なし	あり	なし	あり	なし	なし	なし

アイテム名の識別状況

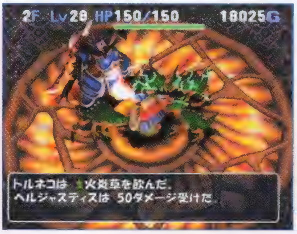
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	—	—	—	○	—	—	—	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

アドバイス

重要なのは2Fでの戦闘のみ

1Fには拾うべきアイテムもないので、すぐに2Fへ下りよう。2Fでは、ヘルジャスティスおよびドラゴン4体との戦いとなる。ヘルジャスティスを倒せばトルネコ編は終了し、操作キャラクターがふたたびポポロに切りかわる。



```
2F Lv28 HP150/150     18025G
トルネコは 火炎草を飲んだ。
ヘルジャスティスは 50ダメージ受けた。
```

←ヘルジャスティスはアイテムの効果を2ダメージに変えるが、火炎草を飲んで吐いた炎は有効。

ヘルジャスティスとの戦いかた トルネコ編

ドラゴンの動きを封じる

すべてのドラゴンを周囲に引きつけてから、かなしばりの巻物を読む。これでドラゴンの動きが止まるので、あとはヘルジャスティスと1対1で戦おう。1対1でもヘルジャスティスは十分手ごわいため、すばやさのたねや火炎草を利用して戦うこと。なお、戦闘開始直後に右上→左上と動けば、攻撃を受けずにドラゴンを周囲に引きつけられる。

何度も復活しながら戦う

まずは、部屋内に5～6枚のザオラルの巻物を置こう。するとトルネコは、ちからつきてもかなり高い確率で復活できるため、受けるダメージを気にせずにヘルジャスティスを攻撃しつづけることができるのだ（ザオラルの巻物の効果でヘルジャスティスが復活することはない）。ちなみに、床に複数の巻物を一度に置くには、置きたい巻物を入れた保存の壺を壁に向かって投げて割ればいい。

火柱に巻きこんでダメージを与える

炎上の巻物を読んでから鉄化のたねを飲めば、トルネコはダメージを受けずに、敵だけが火柱によってダメージを受けていく。これを何度かくり返して、すべての敵を倒そう。

ドラゴンを身代わりにする

身代わりの杖でドラゴンを身代わり状態にして、さらにそのドラゴンに鉄化のたねを投げ当てる。これで、ほかの敵は、鉄化状態となった身代わりのドラゴンを攻撃しつづけるので、そのあいだにヘルジャスティスを攻撃していけばいい。

聖域の巻物を使って倒す

聖域の巻物だけが入った保存の壺を、ヘルジャスティスに向かって投げよう。保存の壺が当たると、割れたさいに聖域の巻物がヘルジャスティスの足元に落ちて、わずか1ターンで倒すことができるのだ。

モンスター分布図

暗黒の間

1F	2F
明	明

スターキメラ 浮遊

HP 78　EXP 215
特 対象に瞬間移動で隣接

ヘルジャスティス(1回目) 浮遊 炎

HP 300　EXP 0
特 魔法などを2ダメージに／武器を思いきり投げつける

ドラゴン 炎

HP 120　EXP 500
特 炎の息を吐く

プラズママウス 炎

HP 6　EXP 250
特 視界内の対象の視界をせばめる／大半の攻撃を2ダメージに

入手できるアイテム

暗黒の間

【祝福】なし　【ミミック】なし
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店
草　落ちている確率 ★★☆☆☆			
雑草	○	―	―
その他　落ちている確率 ☆☆☆☆☆			
ゴールド	○(※1)	―	―

※1……モンスターが落とすアイテムとしてのみ出現

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

暗黒の間

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1F	△	△	×	△	×	×	△	×	×	△	△	△	×	△	△	△	△	△	×	×
2F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

設置される石像

○…設置される
×…設置されない

暗黒の間

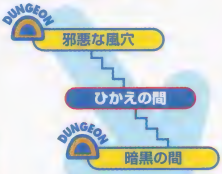
フロア	身代わり	転び	火炎	ふきとばし	場所替え	ワナ増殖	ワナ壊し	10ダメージ	重力	遠投	爆発	岩とばし	ビッグモアイ	すいとり	インパス	変化	マホトーン	ルーラ	ラリホー	踊り	レミーラ	スポット	メガンテ	ゴールド	パン	投げ効果
1F	○	○	×	×	○	○	×	○	×	×	×	○	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
2F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

SHRINE GUIDE ⑩

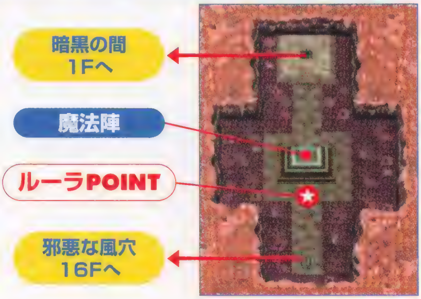
ひかえの間

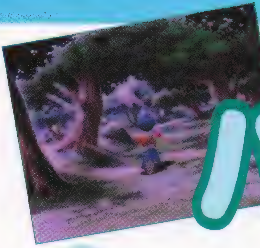
ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
可	可	なし	なし	なし	なし

最終決戦の直前に訪れる場所。いったん町で準備を整えてから奥へ進みたい。



入手できるアイテム
なし



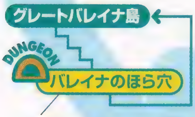


ポポロ編 ダンジョン⑩

全5F

オススメLv 16

バレイナのほら穴



※グレートバレイナ島のフィールドマップ上でエンカウントする

グレートバレイナ島の全域でエンカウントできるダンジョン。さまざまな種類のモンスターが出現するが、危険なものは一部だけなので、ポポロや仲間の経験値をかせいだり、アイテムを集めたいときなどに入るといい。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

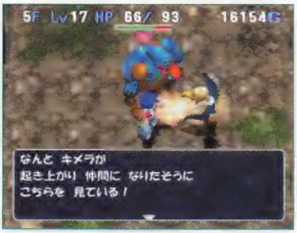
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	×	○	○	×	—	×	×	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

アドバイス

目的のフロアを確認する

このダンジョンの1～4Fでは、出現するモンスターがフロアごとに変わるので、仲間を増やすのが目的なら、そのモンスターが出現するフロアを重点的に探索しよう。仲間にするのは、右下にあげたキメラのほか、2Fのドラキーマ、3Fのホイミスライム、3～5Fのメイジももんじゃ、4～5Fのトロルボンバーなどがオススメだ。フロア数が少ないので、望みのモンスターが仲間になるまで、何度も入り直すといいだろう。



なんと キメラが
起き上がり 仲間に なりたそうに
こちらを 見ている！

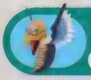
⬅キメラやトロルボンバーを仲間にできるのは、このダンジョンが最初となる。

アイテム

身代わりの杖を手に入れよう

ポポロ編では、このダンジョン以降で身代わりの杖を拾える（山脈の尾根や邪悪な風穴などでも入手可能）。出現確率が低く、2～3回入り直さないと見つからないこともあるが、ピンチをしのぐ手段として役立つので、ぜひとも入手しておきたい。

モンスター！PICKUP



キメラ 4～5F

部屋内での瞬間移動に注意

攻撃力が高いうえ、こちらが同じ部屋にいると、瞬間移動で隣接してくる。そのため、ポポロのHPが少ないときに休憩していると、いきなりキメラが瞬間移動してきて、直後の攻撃で倒されてしまうこともあるのだ。休憩するときは、ポポロを壁ぎわに立たせ、そばに仲間を待機させておこう。

仲間にしたい！モンスター

キメラ 4～5F

瞬間移動の能力を活かそう

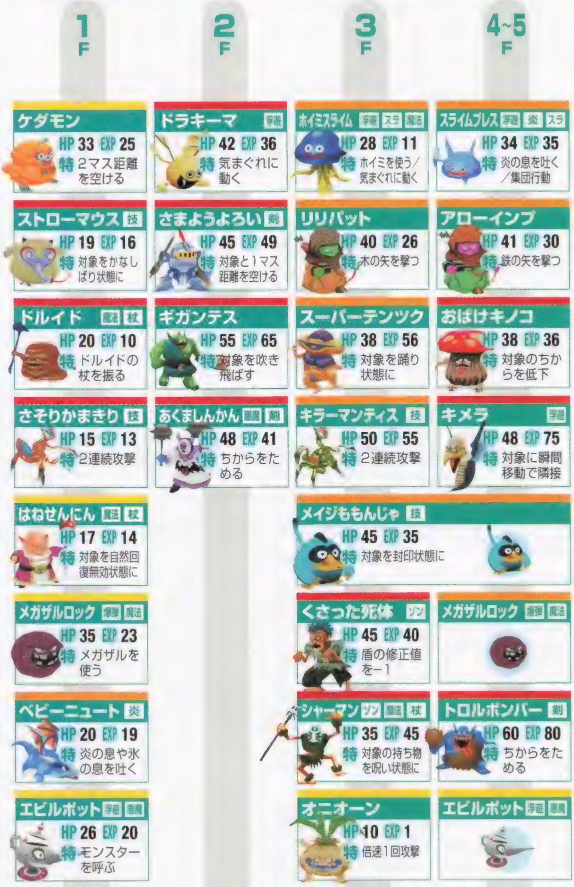
同じ部屋内なら、遠くの敵にも瞬間移動で近づき、すぐに攻撃してくれる。ただし、敵と戦う機会が多くなるため、HPをこまめに回復させること。なお、命令が『バッチリがんばれ』『かってにしてね』『いのちだいじに』以外だと瞬間移動をしなくなる。

5F Lv17 HP
93
16154G

⬅遠距離攻撃や広範囲に届く攻撃を使うモンスターとの戦いで活躍する。

モンスター分布図

バレイナのほら穴



1F	2F	3F	4~5F
ケダモン HP 33 EXP 25 特 2マス距離を空ける	**ドラキーマ** 浮遊 HP 42 EXP 36 特 気まぐれに動く	**ホイミスライム** 浮遊 スラ 魔法 HP 28 EXP 11 特 ホイミを使う／気まぐれに動く	**スライムブレス** 浮遊 炎 スラ HP 34 EXP 35 特 炎の息を吐く／集団行動
ストローマウス 技 HP 19 EXP 16 特 対象をかなしばり状態に	**さまようよろい** 剣 HP 45 EXP 49 特 対象と1マス距離を空ける	**リリパット** HP 40 EXP 26 特 木の矢を撃つ	**アローインプ** HP 41 EXP 30 特 鉄の矢を撃つ
ドルイド 魔法 杖 HP 20 EXP 10 特 ドルイドの杖を振る	**ギガンテス** HP 55 EXP 65 特 対象を吹き飛ばす	**スーパーテンツク** HP 38 EXP 56 特 対象を踊り状態に	**おばけキノコ** HP 38 EXP 36 特 対象のちからを低下
さそりかまきり 技 HP 15 EXP 13 特 2連続攻撃	**あくましんかん** 悪魔 剣 HP 48 EXP 41 特 ちからをためる	**キラーマンティス** 技 HP 50 EXP 55 特 2連続攻撃	**キメラ** 浮遊 HP 48 EXP 75 特 対象に瞬間移動で隣接
はねせんにん 魔法 杖 HP 17 EXP 14 特 対象を自然回復無効状態に		**メイジももんじゃ** 技 HP 45 EXP 35 特 対象を封印状態に	
メガザルロック 爆弾 魔法 HP 35 EXP 23 特 メガザルを使う		**くさった死体** ゾン HP 45 EXP 40 特 盾の修正値を－1	**メガザルロック** 爆弾 魔法
ベビーニュート 炎 HP 20 EXP 19 特 炎の息や氷の息を吐く		**シャーマン** ゾン 魔法 杖 HP 35 EXP 45 特 対象の持ち物を呪い状態に	**トロルボンバー** 剣 HP 60 EXP 80 特 ちからをためる
エビルポット 浮遊 悪魔 HP 26 EXP 20 特 モンスターを呼ぶ		**オニオーン** HP 10 EXP 1 特 倍速1回攻撃	**エビルポット** 浮遊 悪魔

3F

敵にアイテムを奪われるな

このフロアでは、くさった死体にアイテムを投げつけられたり、キラーマンティスに草や巻物を切り刻まれたりして、拾えるものがなくなることがある。急いで各部屋をまわり、アイテムを回収していこう。

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

バレイナのほら穴

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～5F	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×

入手できるアイテム

バレイナのほら穴

【祝福】あり　【ミミック】なし
【呪い】あり　【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店
指輪 落ちている確率 ★			
きれいな指輪	○	—	—
ちからの指輪	○	—	—
矢 落ちている確率			

モンスター固有所持アイテム
- 木の矢（リリパット）
- 鉄の矢（アローインプ）

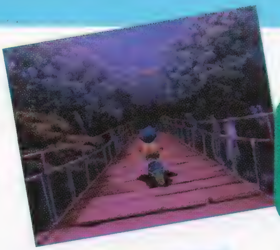
名前	落	壁	店
石 落ちている確率 ★★			
魔法の石	○	—	—
食料 落ちている確率 ★★			
パン	○	—	—

モンスター固有所持アイテム
- パン（オニオーン）

名前	落	壁	店
草 落ちている確率 ★★★			
火炎草	○	—	—
すばやさのたね	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
鉄化のたね	○	—	—
毒けし草	○	—	—
まどわし草	○	—	—
めぐすり草	○	—	—
メダパニ草	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—
杖 落ちている確率 ★★★			
いかずちの杖	○	—	—
おびえの杖	○	—	—
かなしばりの杖	○	—	—
場所替えの杖	○	—	—
万能の杖	○	—	—
ふきとばしの杖	○	—	—
ホイミの杖	○	—	—
ボミオスの杖	○	—	—
身代わりの杖	○	—	—
メダパニの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
ラリホーの杖	○	—	—
ルカニの杖	○	—	—

モンスター固有所持アイテム
- ドルイドの杖（ドルイド）

名前	落	壁	店
壺 落ちている確率 ★★			
回復の壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—
その他 落ちている確率			
ゴールド	—	○	—

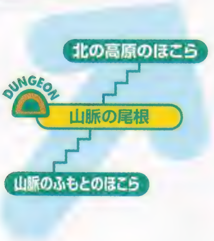


ポポロ編 ダンジョン⑪

全13F

オススメLv 18

山脈の尾根



トルネコ編とちがって、物語を進めるうえでは探索する必要がない。したがって、このダンジョンには、特定のモンスターを仲間にしたり、経験値をかせいだり、アイテムを集めたいときのみ入ればいい。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	あり	なし	なし	なし	なし	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	△	○	○	—	—	△	△	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法

まずはトルネコ編を終わらせよう

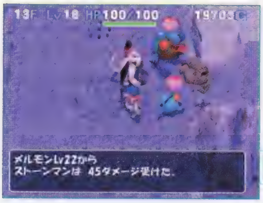
トルネコ編が終わると、操作キャラクターがポポロになるほか、山脈の尾根を探索できるようになる。このとき、占いババの家方面より入れば13Fから探索可能。一方、ルーラを使い、コスタリベラ方面より入れば、1Fから探索できる。

アドバイス

13Fから入るほうが安全

ふつうのダンジョンでは、最初のほうのフロアほど安全に探索できる。しかし、山脈の尾根の1〜10Fでは、遠距離攻撃を使う敵が出現するため、敵の攻撃を一方的に受けやすい。仲間を増やしたり、経験値をかせぐのが目的なら、13Fから入ったほうがいいだろう。

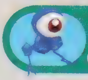
なお、7〜11Fにはおおめだまという危険な敵が出現する（右上参照）。1Fと13Fのどちらから入った場合でも、7〜11Fには行かずにリレミトの巻物を使って脱出したほうが安全だ。


13F Lv18 HP100/100 19703G

メルモンLv22から
ストーンマンは 45ダメージ受けた。

⬅ポポロまたは仲間のレベルが高ければ、12〜13Fのほうがほかのフロアよりも探索しやすい。

モンスター！PICKUP

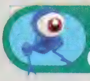


おおめだま 7〜11F

部屋で見つけたときは要注意

視界内にいる相手を混乱状態にする。混乱よけの指輪で無効化したいが、それができない場合は、混乱状態でも狙った方向に攻撃できる石や杖などでおおめだまを倒そう。ただし、仲間が混乱状態になっているときは、万能の杖で解除するか、仲間に攻撃されない位置まで離れることを忘れずに。

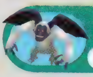
仲間にしたい！モンスター



おおめだま 7〜11F

敵がたくさんいる部屋で実力発揮

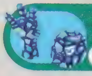
視界内の敵全員を混乱状態にして、ほぼ無力化できる。敵の数が多いときほど役に立つわけだ。



シルバーデビル 11〜13F

移動と攻撃のすばやさが魅力

倍速2回攻撃の能力を持つ。レベルが上がりにくいため、こまめに敵を倒させること。

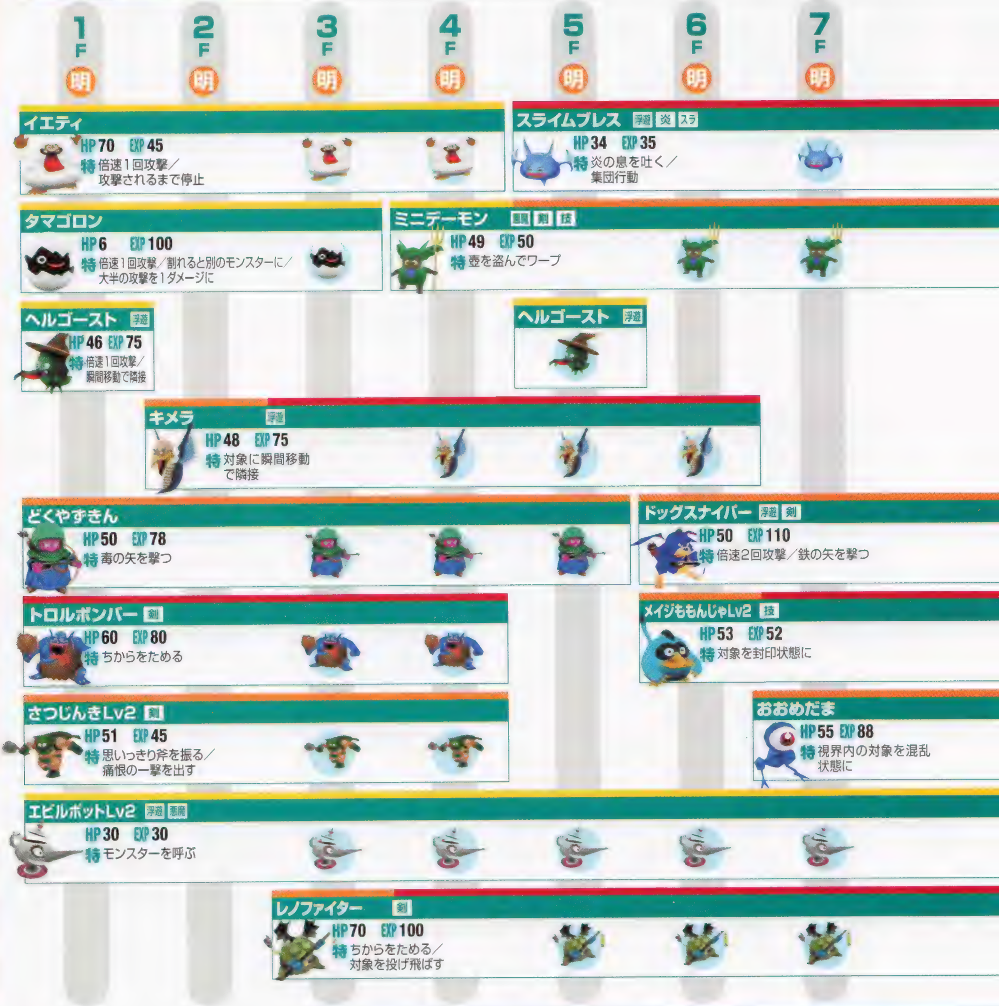


ひょうがまじん 11〜13F

多くの特殊攻撃を受けずにすむ

特殊攻撃やアイテムなどの効果を地面に潜ってかわす。ただし、ホイミの杖の魔法弾もかわしてしまうので、敵と戦うたびに休憩して、HPを回復させよう。

モンスター分布図



イエティ
HP 70 EXP 45
特 倍速1回攻撃／攻撃されるまで停止

スライムブレス 浮遊 炎 スラ
HP 34 EXP 35
特 炎の息を吐く／集団行動

タマゴロン
HP 6 EXP 100
特 倍速1回攻撃／割れると別のモンスターに／大半の攻撃を1ダメージに

ミニデーモン 悪魔 剣 技
HP 49 EXP 50
特 壺を盗んでワープ

ヘルゴースト 浮遊
HP 46 EXP 75
特 倍速1回攻撃／瞬間移動で隣接

ヘルゴースト 浮遊

キメラ 浮遊
HP 48 EXP 75
特 対象に瞬間移動で隣接

どくやずきん
HP 50 EXP 78
特 毒の矢を撃つ

ドッグスナイパー 浮遊 剣
HP 50 EXP 110
特 倍速2回攻撃／鉄の矢を撃つ

トロルボンバー 剣
HP 60 EXP 80
特 ちからをためる

メイジももんじゃLv2 技
HP 53 EXP 52
特 対象を封印状態に

さつじんきLv2 剣
HP 51 EXP 45
特 思いっきり斧を振る／痛恨の一撃を出す

おおめだま
HP 55 EXP 88
特 視界内の対象を混乱状態に

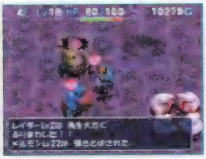
エビルポットLv2 浮遊 悪魔
HP 30 EXP 30
特 モンスターを呼ぶ

レノファイター 剣
HP 70 EXP 100
特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす

3～9F

レノファイターを仲間にすると……

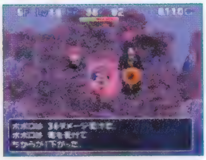
レノファイターは能力値が高いモンスター。しかし、仲間にしていると、イエティやドッグスナイパーに向けてポポロたちを投げ飛ばし、敵が動き出すきっかけを作ってしまうので注意。

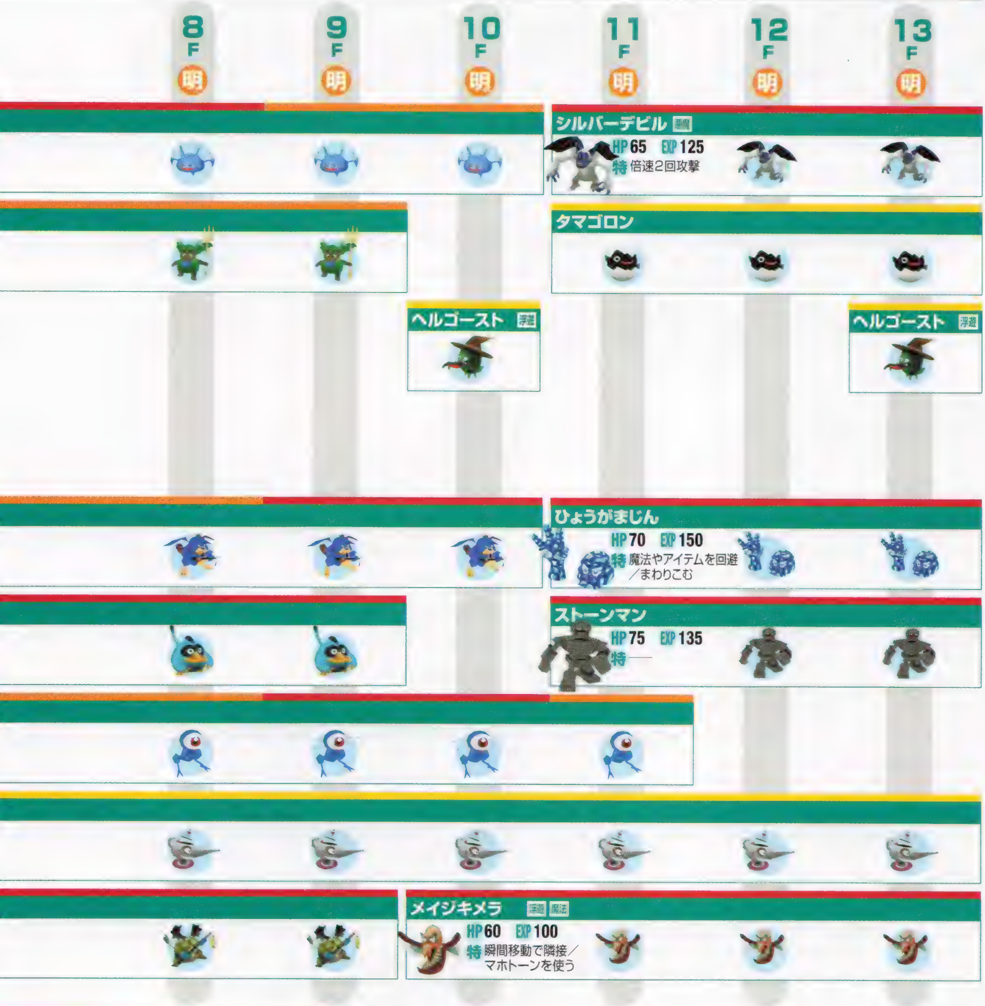


5F

画面外からの攻撃に気をつけよう

遠距離攻撃ができるモンスターや浮遊系のモンスターが多い。山脈の尾根には壁がないので、これらの敵がさまざまな方向から攻めてくる。早めにつぎのフロアへ進んだほうが安全だ。




8F 明
9F 明
10F 明
11F 明
12F 明
13F 明
シルバーデビル 悪魔
HP 65 EXP 125
特 倍速2回攻撃
タマゴロン
ヘルゴースト 浮遊
ヘルゴースト 浮遊
ひょうがまじん
HP 70 EXP 150
特 魔法やアイテムを回避／まわりこむ
ストーンマン
HP 75 EXP 135
特 ──
メイジキメラ 浮遊 魔法
HP 60 EXP 100
特 瞬間移動で隣接／マホトーンを使う

7～9F

状態変化に気をつけよう

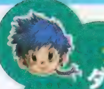
メイジももんじゃLv2とおおめだまが出現する。メイジももんじゃLv2の攻撃でポポロが封印状態になると、草を飲んだり命令が出せなくなるため、かならず仲間に戦わせること。また、おおめだまの攻撃で仲間が混乱状態にさせられるのも避けたいので、これらの敵が近づいてきたら、ほかの敵よりも優先して倒そう。

10F

もっとも警戒すべきフロア

ヘルゴースト、ドッグスナイパー、メイジキメラといった強敵が出現する。このダンジョンでとくに危険なおおめだまもいるので、階段を見つけたら、すぐにつぎのフロアへ行こう。

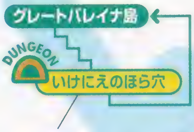
入手できるアイテム、設置されるワナ、設置される石像のデータはP.160を参照



ポポロ編 ダンジョン⑫

全4F

いけにえのほら穴



※グレートバレイナ島のフィールドマップ上（邪悪な風穴付近）でエンカウントする

「アイテムとゴールドがなくなり、Lv1でスタート」という制限に加えて、仲間を連れて入ることも不可能。無理に探索する必要はないが、ザキの杖やカギなどを入手したいなら、根気よく挑んでみよう。

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	あり	なし	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	—	—	—	○	—	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

レベル上げ

まずはポポロをレベルアップ

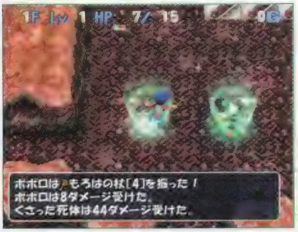
敵を倒すにしても、敵から逃げるにしても、ポポロのレベルは高いほうがいい。ポポロが通常攻撃だけで敵を倒すには、レベルが10以上は必要（マドハンドに対しては3以上）。まずは、拾った火炎草やザキの杖などで敵を倒していこう。

なお、このダンジョンでは、敵が投げた火炎草で40ダメージを受ける場合がある。これに耐えるには、ポポロのレベルを6～7まで上げ、最大HPを40より高くするしかない。

アドバイス①

モンスターを仲間にする

このダンジョンにはポポロひとりでしか入れないが、ダンジョン内で仲間を増やすことはできる。くさった死体タイプのモンスター（くさった死体、グール、リビングデッド）を仲間にすれば、探索がとてもラクになるのだ。



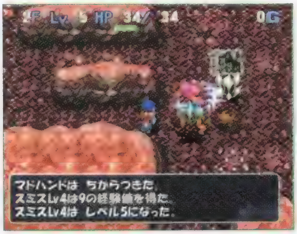
ポポロは もろはの杖[4]を振った！
ポポロは8ダメージ受けた。
くさった死体は44ダメージ受けた。

⬅ラリホーの杖やもろはの杖を使い、通常攻撃で敵を倒すことをくり返して仲間を増やそう。

仲間

仲間のレベルを上げる方法

モンスターを仲間にしたら、そのレベルを上げておきたい。最初はマドハンドと戦わせて経験値をかせぎ、レベルが3～5になったら、ほかの敵とも戦わせていくのが効率的。なお、くさった死体タイプのモンスターは、いずれもレベルが9までしか上がらない。



マドハンドは ちからつきた。
スミスLv4は9の経験値を得た。
スミスLv4は レベル5になった。

⬅くさった死体タイプの仲間は、マドハンドを6体倒すだけで一気にLv5まで成長する。

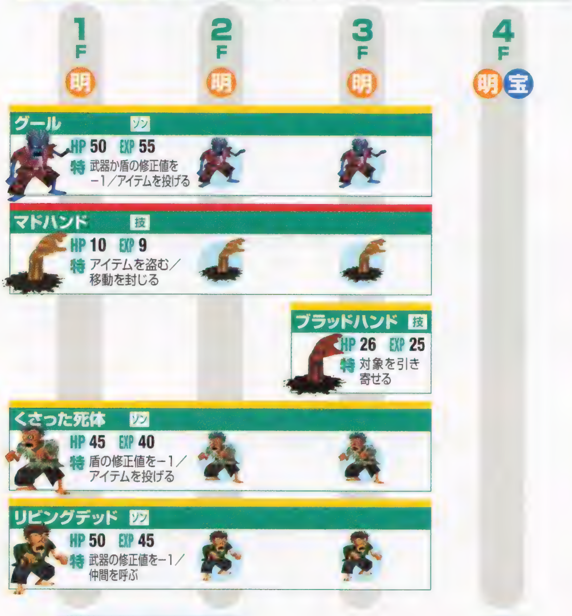
アドバイス②

仲間をバーサーカー状態にしよう

バーサーカーの杖やバーサーカーのたねがあるときは、レベルが高い仲間をバーサーカー状態にして周囲の敵を倒してもらおう。敵をバーサーカー状態にしたときも同じような展開にできるが、仲間に戦わせておけばポポロに経験値が入るというメリットもある。なお、仲間をバーサーカー状態にするときは、ポポロとの距離を空けておき、攻撃されないようにすること。

モンスター分布図

いけにえのほら穴



1～2F

突破の準備をしておく

3Fには強敵のブラッドハンドがいるので、ここでポポロのレベルを上げておこう。できれば、モンスターも仲間にしたいところだ。

4F

貴重なアイテムの宝庫

どこかに宝物部屋がある（マップはP.161を参照）。部屋に入るためのカギは、このフロアに何個か落ちているので問題ない。

入手できるアイテム

いけにえのほら穴

【祝福】あり　【ミミック】なし
【呪い】あり　【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店
草　落ちている確率 ★★★★☆			
火炎草	○	—	—
雑草	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
バーサーカーのたね	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
杖　落ちている確率 ★★★★★			
いかずちの杖	○	—	—
ザキの杖	○	—	—
バーサーカーの杖	○	—	—
モノカの杖	○	—	—
もろはの杖	○	—	—
ラリホーの杖	○	—	—
壺　落ちている確率 ★★★★☆			
とじこめの壺	○	—	—
その他　落ちている確率 ★★☆☆☆			
カギ	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

いけにえのほら穴

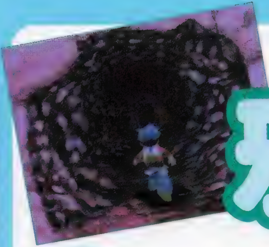
フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～2F	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○	×	○	○	×	○	×	×	×
3～4F	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×

設置される石像

○…設置される
×…設置されない

いけにえのほら穴

フロア	身代わり	転び	火炎	ふきとばし	場所替え	ワナ増殖	ワナ壊し	10ダメージ	重力	遠投	爆発	岩とばし	ビッグモアイ	すいとり	インパス	変化	マホトーン	ルーラ	ラリホー	踊り	レミーラ	スポット	メガンテ	ゴールド	パン	投げ効果
1～3F	×	○	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×	○
4F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×



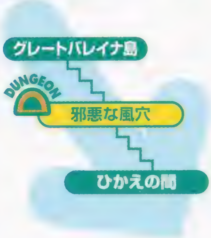
ポポロ編ダンジョン⑬

全16F

オススメLv 19

邪悪な風穴

ヘルジャスティスがいる暗黒の間へつづくダンジョン。フロア数が多く敵も強いので、スミズミまで探索するよりも、急いで突破を目指したほうが安全だ。連れていく仲間や持ちこむアイテムは慎重に選択しよう。



ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	あり	あり	あり	なし	あり

アイテム名の識別状況

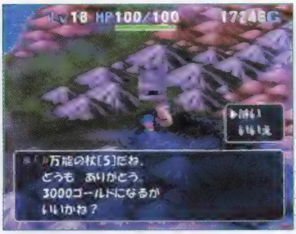
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	△	—	○	△	△	△	△	—

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

準備① 〉〉〉

ルーラでコスタリベラにもどろう

トルネコ編が終わった直後から、ポポロも邪悪な風穴へ入れるようになるが、その前にコスタリベラやグレートバレイナ城下町で準備を整えたほうがいい。店や倉庫を利用するのはもちろん、モンスター闘技場の対戦に勝利してアイテムを補充するのも手だ。また、レベルを上げたり、回復用アイテムを集めたければ、バレイナのほら穴や山脈の尾根を探索しておくのがオススメ。



「万能の杖[5]だね。
どうも ありがとう。
3000ゴールドになるが
いいかね？

⬅フィールドマップ上に現れる謎の商人からは万能の杖を買っておきたい。

準備② 〉〉〉

草と杖が役に立つ

急いで階段を目指すときは、行動速度が上がるすばやさのたねや、ジャマな敵をワープさせせられる杖（バシルーラの杖やげんじゅつしの杖など）を使うのが有効。コスタリベラでこれらのアイテムを買っておこう。また、倉庫に眠らずの指輪があるなら、取り出しておくといい。

仲間 〉〉〉

特殊攻撃を受けても平気な仲間が役立つ

このダンジョンには、特殊攻撃で状態変化を引き起こす敵が多いので、その効果を2ダメージに変えるか、自動的にかわせるモンスターを連れていきたい（下記参照）。とくに、ひょうがまじんは、炎の息や魔法弾などの遠距離攻撃をかわすこともできるのでオススメだ。

なお、ヘルジャスティスを倒すまで、ポポロはグレートバレイナ島から出られず、仲間にできるモンスターが制限されてしまうが、ひょうがまじんなら山脈の尾根で仲間にできる。

★オススメの仲間モンスター★

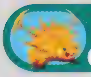
- ●ガニラス
- ●ぐんたいガニ
- ●じごくのハサミ
- ●ひょうがまじん

アドバイス 〉〉〉

探索するなら突破後に

15～16Fには、仲間として役立つモンスターばかり出現する。しかし、仲間を増やすために何度も戦っていると、途中で敵に倒される可能性が高くなってしまう。ひとまず邪悪な風穴を突破して、ひかえの間とコスタリベラのあいだをルーラで往復できるようにしよう。そのあと準備を整え、16Fから探索をやり直せばいい。

モンスター！PICKUP



サンダーラットLv3　1〜4F

このダンジョンでも要注意

遺跡の大空洞　北で戦ったときと同じく、連れている仲間が強い場合ほど危険な存在。HPは低いので、石や杖などを使って早めに倒そう。

メダパニシックル　1〜6F

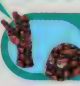
接近戦はなるべく避ける

通常攻撃が強力なうえ、草や巻物を切り刻んでくることもあるので、仲間に戦わせるのが基本。ポポロは、離れた位置からホイミの杖や万能の杖で仲間を援護していけばいい。なお、左ページで紹介したオススメの仲間のうち、ひょうがまじん以外は、敵の能力で混乱状態にならずにすむ。

かげのきし　10〜14F

手持ちのアイテムを守れ

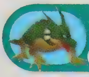
ポポロが戦うと、所持アイテムのいずれかを背後に弾き飛ばされ、そのアイテムを失ってしまうこともある。できるかぎり仲間に戦わせよう。



ようがんまじん　15〜16F

通常攻撃や石で攻撃しよう

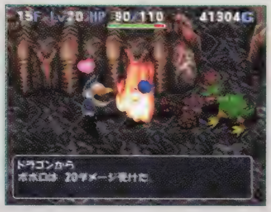
魔法やアイテムなどの効果をかわすイヤなモンスター。仲間に戦わせながら、ポポロは離れた位置から石を投げて攻撃するのが有効だ。



ドラゴン　15〜16F

炎の息を何度も食らわないように

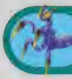
能力値が高いのに加えて、炎の息を吐いて20ダメージを与えてくることもある。斜めに移動しながら近づくか、鉄化のたねやラリホーの杖などで動きを封じてしまうといい。



ドラゴンから
ポポロは 20ダメージ受けた。

⬅仲間がいるときは炎の息をかわすのが難しいので、杖で対処するのが安全。

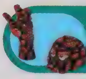
仲間にしたい！モンスター



メダパニシックル　1〜6F

敵のときの強さをそのまま発揮

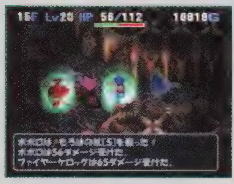
攻撃を2連続で行なったり、攻撃してきた相手を混乱状態にする能力は、仲間になったときでも変わらない。レベルも上がりやすく、即戦力として重宝する。



ようがんまじん　15〜16F

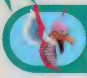
回避できる攻撃がとても多い

ひょうがまじんと同じく、魔法やアイテムなどの効果を自動的にかわす。基本的に、休憩（ターンの経過）でしかHPを回復できないという欠点はあるが、このダンジョンを探索するときだけでなく、ヘルジャスティスと戦うときにも役立つ。



[illegible]
ファイヤーケロックは65ダメージ受けた。

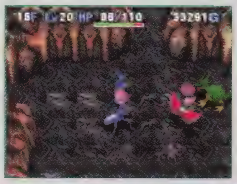
⬅ようがんまじんの背後から杖を振れば、ようがんまじんが魔法弾をよけ、正面の敵に当てることができる。



スターキメラ　13〜16F

能力値の高さを活かそう

基本能力値が高く、レベルも上がりやすい。命令を『バッチリがんばれ』などにすれば、部屋内で瞬間移動をするようになり、敵をすばやく倒せる。



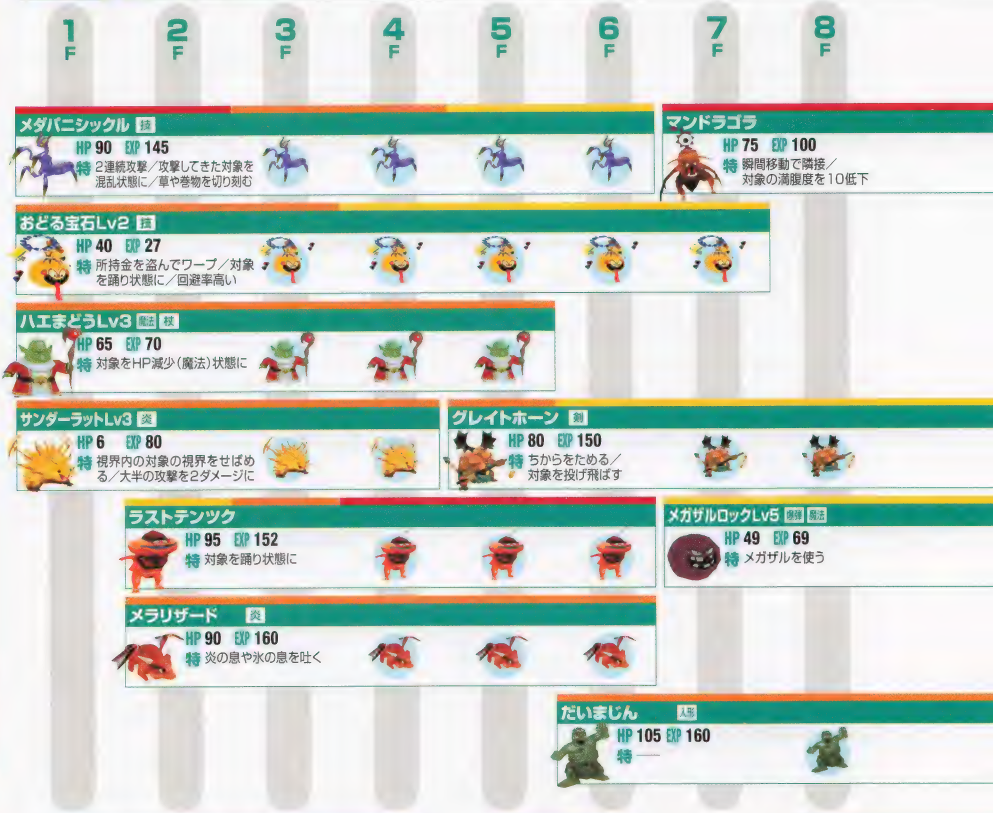
⬅瞬時に敵と隣接できるうえに、通常攻撃しか使わないので、ほんの数ターンで敵を倒すことも少なくない。

ドラゴン　15〜16F

炎の息の長所と短所を知ろう

能力値がとても高い。遠距離攻撃の炎の息で敵に20ダメージを与えられるが、ポポロやほかの仲間を巻きこみやすいのが難点。ドラゴン1体だけを連れていくか、炎の息を確実にかわせる仲間（ひょうがまじん、ようがんまじん）と行動させるといい。

モンスター分布図



メダパニシックル 技
HP 90　EXP 145
特 2連続攻撃／攻撃してきた対象を混乱状態に／草や巻物を切り刻む

マンドラゴラ
HP 75　EXP 100
特 瞬間移動で隣接／対象の満腹度を10低下

おどる宝石Lv2 技
HP 40　EXP 27
特 所持金を盗んでワープ／対象を踊り状態に／回避率高い

ハエまどうLv3 魔法 杖
HP 65　EXP 70
特 対象をHP減少（魔法）状態に

サンダーラットLv3 炎
HP 6　EXP 80
特 視界内の対象の視界をせばめる／大半の攻撃を2ダメージに

グレイトホーン 剣
HP 80　EXP 150
特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす

ラストテンツク
HP 95　EXP 152
特 対象を踊り状態に

メガザルロックLv5 爆弾 魔法
HP 49　EXP 69
特 メガザルを使う

メラリザード 炎
HP 90　EXP 160
特 炎の息や氷の息を吐く

だいまじん 人形
HP 105　EXP 160
特 ――

1～4F

最初から油断はならない

サンダーラットLv3やメダパニシックルの攻撃がやっかいなフロア。また、おどる宝石Lv2やラストテンツクの攻撃で踊り状態になることもあり、序盤のフロアながら切り抜けるのが難しい。草や杖を使うことで、ジャマな敵を倒すかワープさせて、つぎのフロアを目指そう。

3F Lv20 HP 82/110 31062G

サンダーラットに2ダメージを与えた。

⬅仲間に状態変化が起きたら、その攻撃を受けない位置で戦うこと。

5～6F

状態変化に気をつけよう

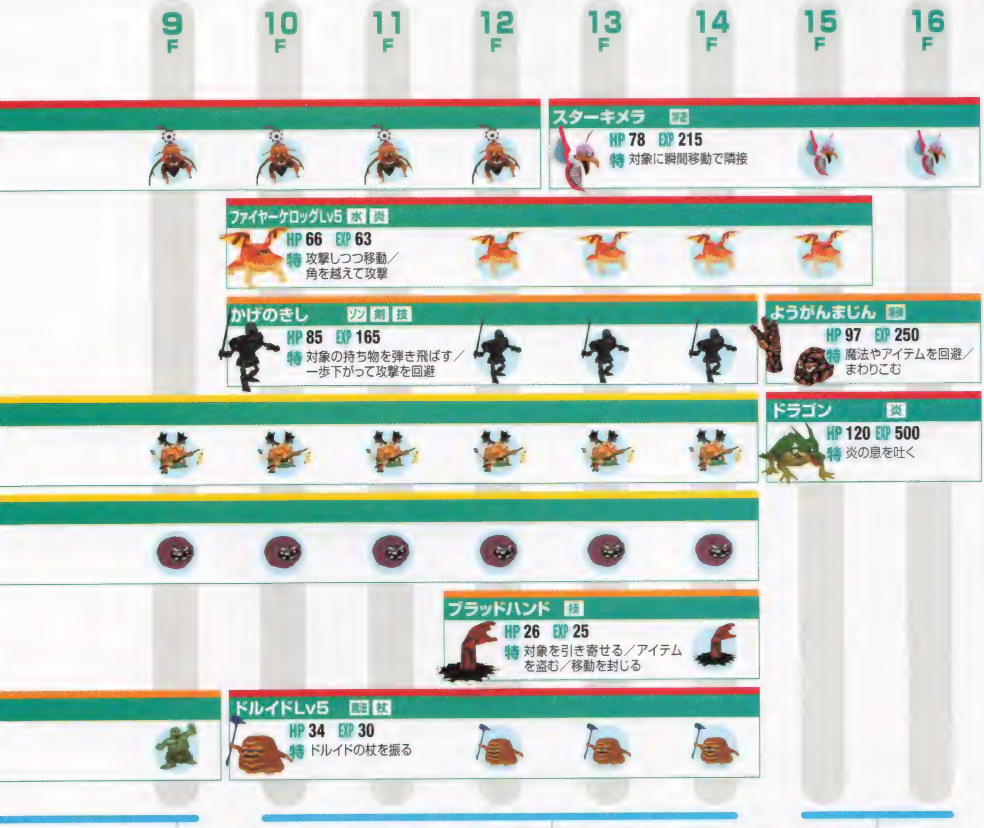
グレイトホーンやだいまじんがいるときに、ポポロや仲間に状態変化が起きると危険なので、万能の杖を使うなどして早めに対処したい。また、5F以降はモンスターハウスが出現することもあるため注意が必要。このフロアまでの探索で戦力不足を感じたら、リレミトの巻物でダンジョンから出て、体勢を立て直したほうがいい。

Lv20 HP112/112

ラストテンツクは さそう踊りを踊った！
グルンガLv6は 効果をダメージに変えた。
グルンガLv6は 2ダメージ受けた。

⬅特殊攻撃を受けても平気な仲間がいれば、探索がラクになる。

邪悪な風穴



スターキメラ 浮遊
HP 78 EXP 215
特 対象に瞬間移動で隣接

ファイヤーケロッグLv5 氷 炎
HP 66 EXP 63
特 攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃

かげのきし ゾン 剣 技
HP 85 EXP 165
特 対象の持ち物を弾き飛ばす／一歩下がって攻撃を回避

ようがんまじん 爆弾
HP 97 EXP 250
特 魔法やアイテムを回避／まわりこむ

ドラゴン 炎
HP 120 EXP 500
特 炎の息を吐く

ブラッドハンド 技
HP 26 EXP 25
特 対象を引き寄せる／アイテムを盗む／移動を封じる

ドルイドLv5 魔法 杖
HP 34 EXP 30
特 ドルイドの杖を振る

8～9F

比較的安全なフロア

状態変化を引き起こしてくるモンスターがいないため、各部屋をひととおり探索したり、経験値をかせいでもかまわない。このダンジョンでは、まものの壺が高い確率で落ちているので、それを経験値かせぎに利用するのも手だ。そのさいは、まものの壺を投げ割り、出現するモンスターをすべて混乱状態にさせること。

10～14F

睡眠状態に注意

ドルイドLv5の攻撃でワープさせられた先に敵がいると、睡眠状態のまま倒されてしまうことが多い。ドルイドを見かけたら、石や杖を使って早めに倒すか、魔法の効果を無効化する仲間に戦わせよう。また、眠らずの指輪を持っている場合は、かならず装備しておくこと。

15～16F

ひたすら階段を目指すのみ

強い敵ばかり出現する。草や杖を使い、敵を倒すかワープさせながら、つぎのフロアを目指そう。

16F Lv20 HP104/110 41304G
ポポロは げんじゅつしの杖[5]を振った！

入手できるアイテム、設置されるワナ、設置される石像のデータはP.204を参照

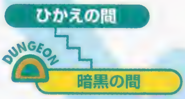
ポポロ編 ダンジョン⑭

暗黒の間

全2F

オススメLV 20

2Fではヘルジャスティスが待ち受けている。トルネコ編とちがい、ドラゴンを連れていないが、こちらの仲間を洗脳状態にする攻撃を使ってくるのが特徴だ。この戦いに勝てば晴れてエンディングとなるので、全力で挑もう。



※ヘルジャスティスを倒すとひかえの間にもどる
※エンディング後は、2Fに入るとグレートバレイナ島の邪悪な風穴の入口手前に移動する

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
なし	あり	なし	あり	なし	なし	なし

アイテム名の識別状況

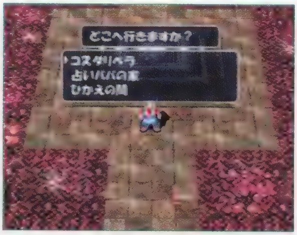
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	—	—	—	○	—	—	—	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

アドバイス

ヘルジャスティス戦では工夫が必要

仲間が強くても、ヘルジャスティスの攻撃で洗脳状態にされたままだと勝ち目は薄くなる。下記の方法で戦うか、仲間を連れずにトルネコ編で紹介した戦法（→P.205）を使おう。仲間に出す命令は『バッチリがんばれ』をメインにして、仲間の特技が敵に無効化されるときは『とくぎつかうな』に変えるのがベストだ。


どこへ行きますか？

←準備が足りなそうなときは、ルーラでいったんコスタリベラへもどろう。

ヘルジャスティスとの戦いかた ポポロ編

仲間と協力して戦う

攻撃は仲間にまかせ、ポポロはすばやさのたねを飲んだうえで、仲間の援護（ホイミの杖によるHPの回復と、万能の杖による洗脳状態の解除）に専念する。仲間にホイミスライムを加えておくのも手だ。

洗脳されずにひたすら攻撃

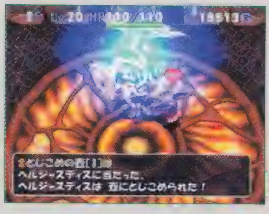
ぐんたいガニやひょうがまじんなど、洗脳状態にする攻撃を受けずにすむ仲間だけで戦う。ただし、ホイミの杖による回復ができないので、仲間のレベルが低いと敵に倒されやすいのが難点。

攻撃も回復も仲間まかせ

ホイミスライムを4体ほど連れていき（レベルは10以上が理想）、仲間同士でHPを回復させながら戦う。たとえヘルジャスティスにホイミの効果が届いても、2ダメージを与えるだけでHPは回復されずにすむ。

ヘルジャスティスを壺に閉じこめる

メイジキメラを1体だけ連れていく。洗脳状態のメイジキメラが特技を使い、ポポロがマホトーン状態になったら、とじこめの壺をヘルジャスティスに向かって投げるだけ。ポポロがマホトーン状態だと、投げ当てたときの効果が打ち消されずにすむのだ。なお、イカリの杖でメイジキメラをイカリ状態にしておくと、洗脳状態になったときにかならずマホトーンを使ってくれるので覚えておこう。



とじこめの壺[1]は
ヘルジャスティスに当たった。
ヘルジャスティスは 壺にとじこめられた！

←ヘルジャスティスを壺のなかに閉じこめたところ。これだけで敵を倒せる。

モンスター分布図

暗黒の間

1F 明

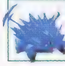
スターキメラ 浮遊

HP 78 EXP 215
特 対象に瞬間移動で隣接

ドラゴン 炎

HP 120 EXP 500
特 炎の息を吐く

プラズママウス 炎



HP 6 EXP 250
特 視界内の対象の視界をせばめる／大半の攻撃を2ダメージに

2F 明

ヘルジャスティス(2回目) 浮遊 炎

HP 235 EXP 0
特 対象を洗脳状態に／魔法などを2ダメージに／武器を思いきり投げつける

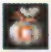
入手できるアイテム

暗黒の間

【祝福】なし　【ミミック】なし
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

草 ［落ちている確率 ★★］

名前	落	壁	店
雑草	○	—	—



その他 ［落ちている確率］

名前	落	壁	店
ゴールド	○(※1)	—	—

※1……モンスターが落とすアイテムとしてのみ出現

1F

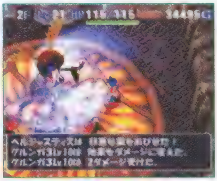
探索はしなくていい

強いモンスターしかいないうえに、拾うべきアイテムもないので、急いで階段を探すといい。1Fの階段を下りると、そのままヘルジャスティスと戦うことになるため、ポポロや仲間のHPを回復させておくこと。

2F

勝てばエンディング

いよいよヘルジャスティス戦。戦法によっては簡単に倒せるので、左ページとP.205に目を通しておこう。なお、ヘルジャスティスを倒したあとにこのフロアを訪れても、再戦はできずに地上へもどされる。



設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

暗黒の間

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1F	△	△	×	△	×	×	△	×	×	△	△	△	×	△	△	△	△	△	×	×
2F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

設置される石像

○…設置される
×…設置されない

暗黒の間

フロア	身代わり	転び	火炎	ふきとばし	場所替え	ワナ増殖	ワナ壊し	10ダメージ	重力	遠投	爆発	岩とばし	ビッグモアイ	すいとり	インパス	変化	マホトーン	ルーラ	ラリホー	踊り	レミーラ	スポット	メガンテ	ゴールド	パン	投げ効果
1F	○	○	×	×	○	○	×	○	×	×	×	○	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
2F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

トルネコ3 電話相談室

…お悩み相談②…

マドハンドが投げます

XOX-10625
ヘルプ！トルネコ

QUESTION 「どんな理不尽もかばってのけるという相談室はこちらですか？」

Q **どんな理不尽もかばってのける**という相談室はこちらですか？

A 相談室ですが**そのようなウワサは心外です。**それで、ご用件は？

Q モンスターについてです。もちろん彼らはトルネコたちの行く手をはばむために存在するワケですし、そのあたりはロサとちがって納得できるのですが、**いくら何でもそりゃあないだろうという目にかなり遭いました。**今回はエンディングまでに話をしぼりますけど、ちょっと話を聞いてください。マドハンドっていますよね？

A **いきなりかばいきれない強敵が出てきましたね。**何ですか、もろはの杖を奪われて投げつけられたりしましたか？

Q それならまだ、むき出しで持ち歩いていた自分が悪かったとか、マドハンドにつかまれる位置まで進んでしまったとかあきらめもつきます。しかし部屋に入ったとたんに、もともと**落ちていたとじこめの壺が飛んできて終了**というのは、**さすがにそれから1時間くらい再チャレンジする気力も失せました。**同様にアイテムを投げるくさった死体タイプは、アイテムと重なっている状況はめったにありませんが、前後左右ナナメまで投げてくるマドハンドだと結構な確率で起こりうるように思います。あれは何とかなるんですか？

A ええと……みかわしとかはね返しの指輪は……出るわけがないですねエンディングまでじゃあ。1ターンのゆとりもないから逃げようがないですし、世界樹の葉があっても……ああ、壺の場合は効きませんね。こりゃあ最強だ……**あ、いや何とかなりますなります。**あのですね、部屋に入る前に**かならずすばやさのたねを飲め**ばいいんですよ。毎回。それこそ満腹になるくらい頻繁に。これで投げられる前に部屋の外に逃げられますね。

Q ……**百歩ゆずってそれができるとして、**広い部屋で見通せない位置にマドハンドと壺があったらどうするんです？

A 赤い点と青い点が隣接していたらもうそこには**足を踏み入れない方向で。**

Q その部屋に**階段があった場合は？**

A コントローラーから手を放して祈りましょう。もしかしたら壺がはずれてくれるかも……。まあとにかく、こんな悲しい事態を回避するためには、**とじこめの壺を見つけたらすぐにたたき割る**のを推奨します。持ち歩けないなら放置してはダメ。その部屋にもどってきたときに、壺の隣にマドハンドが新たに涌いて出ている可能性も考えられますからね。備えあればうれいなし、ですよ！

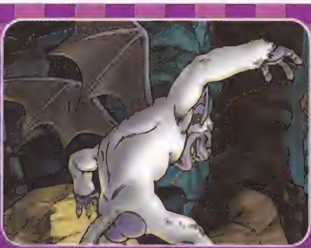
Q そりゃあご親切に。それからですね、マドハンドがさらに凶悪になったのがいますよね？　ブラッドハンドって名前の。あれが何匹か固まっている状況って、**ルーラ草なしでは終わってるような気がする**んですけどどう備えたらいいのでしょう？　引き寄せられた時点でまだリレミトの巻物を奪われていなければ、これはもう読むしかないように思うのですが、邪悪な風穴の終盤であえなく脱出というのも悔しすぎです。あそこをやり直すってコトは、**またメダパニシックルと戦わなきゃ**いけないワケで……それと、ポポロの場合は床に巻物を置くのに1ターン余分にかかるので、ちからつきムードがグッと増す感じです。

A ブラッドハンドに対するお気持ちは私もお察しいたします。しかしながら！　邪悪な風穴の12階以降ともなれば、出現するモンスターはまさしく最後の砦なのですよ。ドラゴンが出てきた場合も、正面からなぐり合うのはまずムリでアイテムを消費するワケですから、ここはひとつブラッドハンドだからといって毛嫌いせず、**アイテムをいくつかぶつけられる覚悟でとことん拳で語り合う**のも、アナタの冒険の盛り上がりとしては決して悪くないのではないでしょうか？　想い出づくりに最適！

Q 盛り下がる予感がしますが。だいたい語るも何もアイツら拳しかないじゃないですか。そもそもアナタ真剣に人の話を……**ああー、もうどうでも良くなってきた。癒されてきたのかも？**　こんなところで相談しているよりむしろブラッドハンドと戦っていたほうがましって気持ちになってきましたよ？　よし！　ポポロでブラッドハンド仲間にしちゃうぞー。

A **ついてきさえしませんけどね、アレ。**地面に生えてるだけですから。能力もモンスターに対してはさっぱり役に立たないと言うか……むしろ勝手にアイテムを投げられたら困っちゃいますよね？　仲間になったとたん頼りなくなるなんて、少年マンガの敵役みたいでいいですよねえアハハハ。

Q **ハハハいいんです**アー癒された癒されたアハハハハ……。



CHAPTER 3

ダンジョン攻略・後編

DUNGEON COMPLETE-2

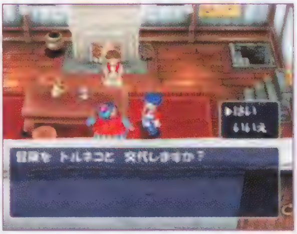
エンディング後

エンディング後の変化 AFTER ENDING

エンディングが終わったあとに何らかのボタンを押すと、コスタリベラからゲームが再開する。トルネコとポポロの新たな冒険がはじまるのだ。

変化1 操作するキャラクターを交代できる

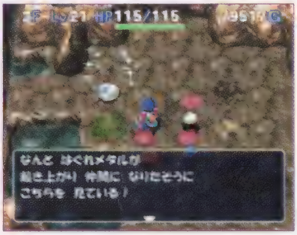
エンディング前は、物語の進み具合によって、操作できるキャラクターがトルネコとポポロのどちらかに固定されていた。しかし、エンディング後なら、コスタリベラにあるトルネコの別荘のなかで、操作するキャラクターを自由に交代できるのだ。



冒険を トルネコと 交代しますか？

⬆トルネコ操作時はポポロ、ポポロ操作時はトルネコに話しかければ交代が可能。

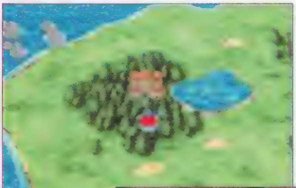
⬇戦いやすさや探索の目的に応じて、操作するキャラクターを切りかえよう。



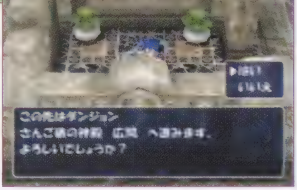
なんと はぐれメタルが
起き上がり 仲間に なりたそうに
こちらを 見ている！

変化2 町やダンジョンへの出入りが自由になる

エンディング前だと、物語のタイミングしだいで一部のダンジョンや町などに入れないことがあったが、エンディング後はそのような状況がなくなる（詳細は右ページを参照）。トルネコおよびポポロで各地を歩きまわってみよう。



⬅エンディング後は、トルネコもメダル王の城へ入れる。



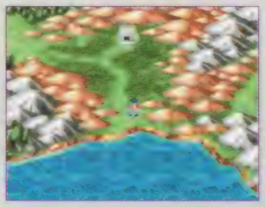
この先はダンジョン
さんご礁の神殿 広間 へ進みます。
よろしいでしょうか？

➡海底の家で道をふさいでいた剣士が去り、ポポロも海竜島へ行けるのだ。

バリナボの村へ入る方法

エンディングの直後は、バリナボ島へ行ってもバリナボの村が見当たらず、村に入ることができない。そのため、トルネコとポポロのどちらも、ルーラで行ける場所のリストからバリナボの村が消えてしまう。

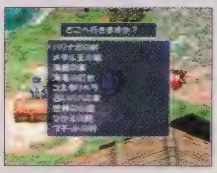
しかし、プチットの村から封印の洞くつ（→P.240）に入り、そこでプチット族をすべて救出すれば、ふたたびバリナボの村へ入れるようになるのだ。ちなみに、そのときのバリナボの村は、以前とは大きく変わっていて……。



⬅エンディング終了直後のバリナボ島。この場所にあった村が消えている。

入れるダンジョンの変化

エンディング前だと特定のキャラクターしか入れなかったダンジョンの大半が、エンディング後はもう一方のキャラクターでも入れるようになる（右表参照）。その結果、ルーラで行ける場所が増えたり、仲間にできるモンスターの種類が増えたりするのだ。なお、エンディング後は、ヘルジャスティスがいた暗黒の間2Fの探索ができなくなる。



⬅右表のダンジョンを通ることで、ルーラで行ける場所が増えていく。

■エンディング前に出てきたダンジョンのなかで エンディング後に入れるようになるもの

トルネコ	ポポロ
神々の道 試練の道 密林の墓場 密林島のほら穴 密林島の発掘場	さんご礁の神殿　広間 さんご礁の神殿　回廊 海底山地　ふもと 海底山地　山頂部 海竜島の遺跡 灯台の地下室 遺跡の大空洞　南

■エンディング後も入れないダンジョン

トルネコ	ポポロ
魔物のほら穴	謎のほら穴 賢者のほら穴 仙人のほら穴

要注意ダンジョン・ワンポイントガイド

ルーラの移動先を増やすには、下の表のようにダンジョンを通るのがオススメ。それらのダンジョンを中心に、エンディング後から入れるキャラクターで探索するときの注意点をピックアップしてみた。

■ルーラの移動先を増やすための推奨ルート

目的地	推奨ルート
バリナボの村 メダル王の城	海底の家 →南海の地下道（全7F） →いざないの洞くつ（全6F）
海竜の灯台	海底の家 →さんご礁の神殿　広間（全5F） →海底山地　ふもと（全10F） →海底山地　山頂部（全5F）
密林の小屋	コスタリベラ →遺跡の大空洞　北（全10F） →密林島の発掘場（全5F）

トルネコ

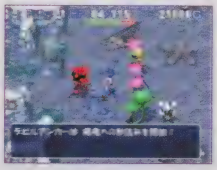
- ・密林の墓場
- ・密林島の発掘場

くさった死体、グール、リビングデッドの特殊攻撃を受けると、剣や盾の修正値が下がってしまう。矢や石を使い、隣接される前に倒そう。

ポポロ

- ・さんご礁の神殿　広間
- ・さんご礁の神殿　回廊

どちらのダンジョンでも、爆発する敵（デビルアンカーやばくだん岩）に注意。また、さんご礁の神殿　広間には水路があるので、銀の爪を装備するか、水系のモンスターを連れていくといい。



⬅爆発する敵と戦うときは、仲間をポポロの背後に立たせて、爆風が届かないようにすること。

ポポロ

- ・海底山地　ふもと
- ・海底山地　山頂部

地雷を踏む可能性があるため、爆風に巻きこまれても消えない炎系のモンスター（ファイヤーケロッグやドラゴンなど）を連れていこう。

変化3

コスタリベラにさまざまな変化が

エンディング後のコスタリベラでは、道具屋の品ぞろえが右の表のように大きく変わる。そのほか、モンスター預かり所がカジノのなかへ移動したり、武器の専門店が営業を再開したりするのだ。

《コスタリベラの道具屋が売っているアイテム》

エンディング前

パン	100G
大きなパン	200G
毒けし草	300G
ルーラ草	100G
踊り草	100G
鉄化のたね	200G
すばやさのたね	350G

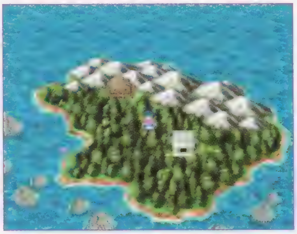
→

エンディング後

大きなパン	200G
きょだいなパン	500G
場所替えの杖[5]	800G
ふきとばしの杖[5]	1200G
とびつきの杖[5]	800G
レミーラの杖[5]	800G
もろはの杖[5]	1000G
ルカニの杖[5]	1200G
クオーターの杖[5]	2000G

変化4 新たなダンジョンが追加される

エンディング後になると、フィールドマップ上に新しい3種類のダンジョンが出現する。また、プチットの村（右ページ参照）からは、4種類の新たなダンジョンに入ることができるのだ。ちなみに、エンディング後のバリナボ島では、エンカウントダンジョンが孤島のほら穴に変わる関係で、謎のほら穴や魔物のほら穴を探索することが不可能になってしまう。

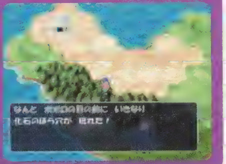


←エンディング後の密林島には白い建物が現れる。これが魔物の巣の入口だ。

化石のほら穴 P.232

場所
▸▸海竜島
（エンカウントダンジョン）

※ポポロ操作時しかエンカウントできない（トルネコ操作時は賢者のほら穴とエンカウントする）

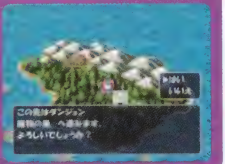


なんと ポポロの目の前に いきなり
化石のほら穴が 現れた！

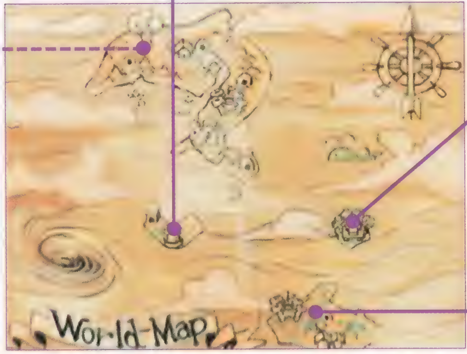
魔物の巣 P.234

場所
▸▸密林島

※密林島のフィールドマップ上に出現した建物から入ることができる

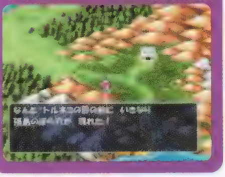


この[illegible]ダンジョン
魔物の巣 へ参ります。
よろしいでしょうか？



孤島のほら穴 P.230

場所
▸▸バリナボ島
（エンカウントダンジョン）



なんと トルネコの目の前に いきなり
孤島のほら穴が 現れた！

旅の扉で通じている

封印の洞くつ P.240

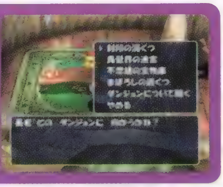
不思議の宝物庫 P.256

まぼろしの洞くつ P.272

異世界の迷宮 P.288

場所
▸▸プチットの村

※不思議の宝物庫とまぼろしの洞くつは、封印された住人をすべて救出すると入れるようになる



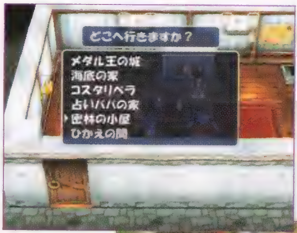
さて どの ダンジョンに 向かうかね？

ヒラケヨ ハイレ

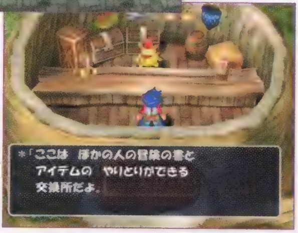
変化5 プチットの村のイベントがはじまる

グレートバレイナ島の北西部には、大樹の根元と呼ばれる場所があるが、その樹に埋めこまれている扉は、エンディング前だと開けることができない。しかし、エンディング後なら、扉を開けるための呪文がわかり、扉の奥からプチットの村へ行けるのだ。

プチットの村には、教会などの施設に加え、全99フロアのダンジョンの入口もある。村の長老に話しかけ、封印された住人の救出を引き受ければ、封印の洞くつと異世界の迷宮に入ることが可能。そして封印の洞くつのなかから住人を救出すると、村の施設と入れるダンジョンが増えるほか、バリナボの村へふたたび入ることや、クロウアンドレアという貴重なアイテムを手に入れることもできるようになるのだ。



⬅呪文を聞きに密林の小屋へ行くときは、ポポロがルーラを使えばラク。

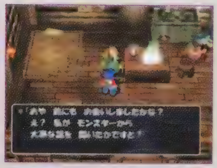


＊「ここは ほかの人の冒険の書と
アイテムの やりとりができる
交換所だよ。

➡封印の洞くつで住人を助けると、道具屋やアイテム交換所などが利用可能に。

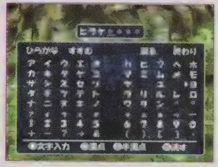
プチットの村に関するイベントの流れ

1 密林の小屋で老人から呪文を聞く



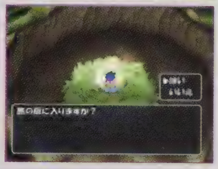
↓

2 大樹の根元で扉に呪文を唱える



↓

3 奥へ進んで旅の扉に入る



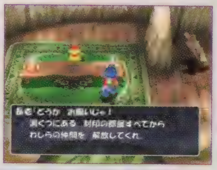
旅の扉に入りますか？

↓

プチットの村(P.228)へ行けるようになる

↓

4 長老と話をする



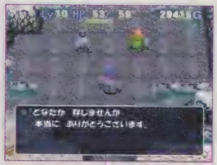
長老「どうか お願いじゃ！
洞くつにある 封印の部屋すべてから
わしらの仲間を 解放してくれ。

↓

長老の家から2種類のダンジョン(**封印の洞くつ**と**異世界の迷宮**)に入れるようになる

↓

5 封印の洞くつで住人を全員救出する



＊「どなたか 存じませんが
本当に ありがとうございます。

↓

長老の家から入れるダンジョンが増える(**不思議の宝物庫**と**まぼろしの洞くつ**)

バリナボの村へ入れるようになる

マダム・グラコスのバザーでマダム・グラコスに話しかけるとクロウアンドレアがもらえる

変化6 サブイベントやミニゲームが追加される

イベントやミニゲームが増えることも、エンディング後の変化のひとつ。たとえば、エンディング前は準備中だった「体重じまん大会」が開催され、参加できるようになるのだ。そうした新たなイベントではアイテムが手に入ることもあるので、何度か挑戦してみるといいだろう。

家具の購入

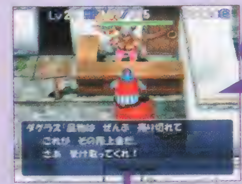
コスタリベラにあるトルネコの店では、店員にアイテムを渡して、店の商品として売ってもらうことができる（→P.198）。さらにエンディング後は、それまでの売り上げに応じて、鏡台や本棚などの家具が別荘に置かれるようになるのだ。家具を増やすための手順は右記のとおり。

ワンポイントガイド

売り上げをかせぐには、ダンジョンに入って売値の高いアイテムを集め、リレミトの巻物でもどって店員に渡すことをくり返せばいい。なお、売り物を渡すときは、**R1** ボタンを押しながらアイテムを選び、複数のアイテムをまとめて売ろう。

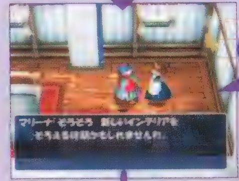
10F Lv31 HP158/175 89248G

←邪悪な風穴か遺跡の大空洞北で指輪や壺を拾ってくるのが効率的。



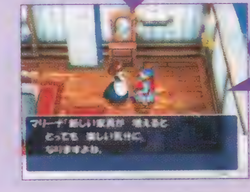
ダグラス「品物は ぜんぶ 売り切れて
これが その売上金だ。
さあ 受け取ってくれ！

←トルネコの店とダンジョンのあいだを往復して、店員に売り物を渡すことをくり返す。



マリーナ「そろそろ 新しいインテリアを
そろえる時期かもしれませんわ。

←店の売り上げが十分なら、別荘の2階のマリーナとの会話で、家具を買う話が出てくる。



マリーナ「新しい家具が 増えると
とっても 楽しい気分に
なりますわね。

←ダンジョンの探索からもどると、別荘のなかに新しい家具が置かれているのだ。

体重じまん大会

カジノにて開催される、体重と手持ちのアイテムの重さの合計を競うゲームで、トルネコのみ参加できる。エンディング後はアイテムの説明文に重さも表示されるので、それを参考にしよう（もらえる賞品はP.150を参照）。

ワンポイントガイド

重いアイテムを集めるのはもちろん、さらにそれらを保存の壺に入れて、持てる数を増やすこと。

黄金のパンの入手

海竜の灯台では、黄金のタテガミという麦が実っている。これがあれば、泥のワナでくさらない黄金のパンが手に入るのだ（下記参照）。

1. 2階の女性から黄金のタテガミの話を聞く
2. 畑にいる男性から黄金のタテガミをもらう
3. 2階の女性に話しかけると、黄金のタテガミと引き換えに黄金のパンがもらえる

※いったんダンジョンに入ってもどってきたあとに②～③を行なえば、黄金のパンが再度もらえる

変化7 合成屋以外でも合成ができるようになる

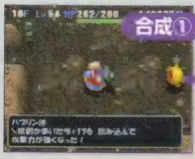
グレートバレイナ城下町にある合成屋では、武器同士、盾同士、指輪同士を合成して、アイテムの能力を組み合わせることができる。それに加えて、エンディング後になると、特定のアイテムを使ったり、特定のモンスターを利用するという方法でもアイテムの合成が可能になるのだ。その具体的なやりかたを紹介しよう。

方法1 合成の壺を利用する

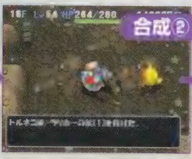
プチットの村から入れる各ダンジョンでは、合成の壺が手に入る。この壺のなかに同じ系統のアイテムを複数入れると、それらが合成されるのだ。また、同じ種類の杖同士の合成も可能。

方法2 合成を行なうモンスターを利用する

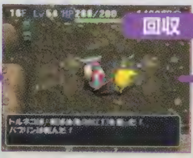
不思議の宝物庫には、バブリン、プヨンターゲット、ポムポムボムというモンスターがいる。これらに向かって複数のアイテムを投げ当てれば、モンスターの体内でアイテムが合成されるのだ。また、モンスターを利用した合成では、別系統のアイテムを合成する「異種合成（→P.59）」が可能。たとえば、剣とラリホーの杖を合成すると、通常攻撃を当てた相手が睡眠状態になる剣を作ることができる。



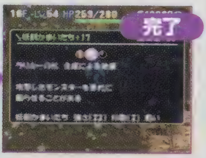
⬆バブリンなどに、合成のベースにしたいアイテムを投げ当てて、飲みこませる。



⬆つぎに、材料となるアイテムを投げ当てれば、合成が行なわれる。



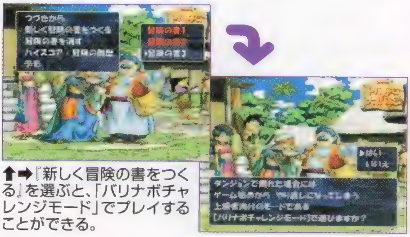
⬆合成後、そのモンスターを倒すか転ばせれば、飲みこんだアイテムを落とす。



⬆異種合成をすれば、通常の合成では付けられない印を付けることができる。

変化8 「バリナボチャレンジモード」が遊べるようになる

エンディング後にプレイデータをセーブしたメモリーカードを使って、新しい冒険の書を作ると、「バリナボチャレンジモード」がプレイできる。このモードは、「冒険に失敗すると最初のバリナボの村に流れ着いた場面からやり直し」という上級者向けのもの。各ダンジョンの構造は変わらないが、世界樹の葉が拾えず、わずかなミスも許されない内容になっているのだ。

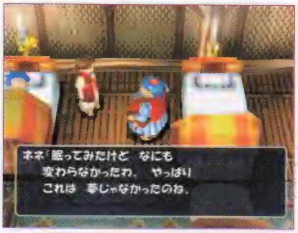


[バリナボチャレンジモード]で遊びますか？

⬆➡『新しく冒険の書をつくる』を選ぶと、「バリナボチャレンジモード」でプレイすることができる。

★「バリナボチャレンジモード」のおもな特徴★

- ダンジョンの探索に失敗すると、ゲームを最初からやり直すことになる
- ダンジョン内で「冒険の中断」を選ばずに、電源を切るかリセットすると最初からやり直し
- ダンジョン内では、世界樹の葉のかわりに雑草が落ちている



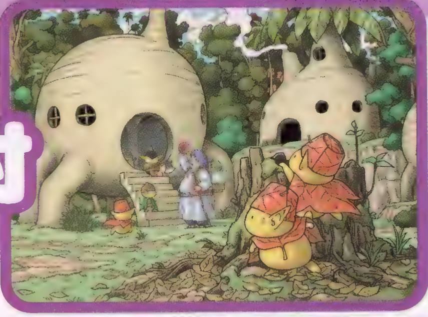
ネネ「眠ってみたけど　なにも
変わらなかったわ。　やっぱり
これは　夢じゃなかったのね。

⬅冒険に失敗すると、物語がどんなに進んでいても、写真の場面からやり直し。

● ● ● 攻略法は下巻に掲載！ ● ● ●

SPOT GUIDE

プチットの村



小さなかわいいモンスター、プチット族の暮らす村。しかし、ほとんどの住人は、ヘルジャスティスのせいで封印の洞くつに閉じこめられている。プチット族を助ければ、一族の長老も、長老の友人であるマダム・グラコスも喜ぶはずだ。

ルーラ	セーブ	店	倉庫	銀行	モンスター預かり所
可	可	あり(※1)	あり(※2)	なし	あり(※2)

※1……封印の洞くつ20F突破(プチット族7人救出)後に利用可能
※2……封印の洞くつ25F突破(プチット族9人全員救出)後に利用可能

攻略ここが大事！

プチット族救出にともなう村の変化

封印の洞くつでプチット族を救出すると(→P.240)、そのつど村に住人がもどり、利用できる施設も増えていく。以下はその変化の内容だ。

① 初期状態

利用可能施設
教会

住人
- **長老** 居場所：長老の家
- **タロスの父** 居場所：タロス父子の家
- **村の紹介をする民** 居場所：屋外
- **神父** 居場所：教会

② 封印の洞くつ7F突破後(ふたり救出)

利用可能施設
教会、宿屋

増えた住人
- **宿屋の店主** 居場所：宿屋
- **宿屋の店主の夫** 居場所：宿屋 ※5以降は屋外へ移動

③ 封印の洞くつ15F突破後(4人救出)

利用可能施設
教会、宿屋

増えた住人
- **ジョー** 居場所：道具屋 ※4以降は屋外へ移動
- **タロス** 居場所：タロス父子の家

④ 封印の洞くつ20F突破後(7人救出)

利用可能施設
教会、宿屋、店

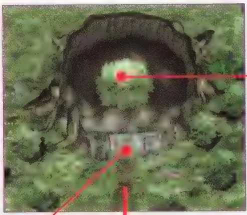
増えた住人
- **道具屋の店主** 居場所：道具屋
- **道具屋の妻(倉庫番)** 居場所：倉庫
- **道具屋の息子** 居場所：屋外

⑤ 封印の洞くつ25F突破後(9人全員救出)

利用可能施設
教会、宿屋、店、倉庫、モンスター預かり所、アイテム交換所

増えた住人
- **アイテム交換所の店主** 居場所：アイテム交換所
- **長老のおつき** 居場所：長老の家
- **モンスターじいさん** 居場所：モンスター預かり所

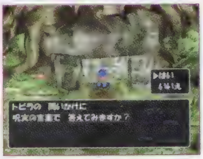
大樹の根元



グレートバレイナ島のフィールドマップへ

石のトビラ

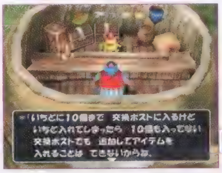
村の入口に当たるが、人間が立ち入らぬよう封印されている。トビラを開ける呪文は、密林の小屋で教えてもらおう。



トビラの 問いかけに
呪文の言葉で 答えてみますか？

アイテム交換所

プチットの村にしかない特別な施設。交換ポストを利用することで、倉庫に入っているアイテムと、ほかの冒険の書の倉庫に入っているアイテムをやり取りできる。便利だが、利用するたびに自動的にセーブが行なわれるので注意。



＊「いちどに10個まで　交換ポストに入るけど
いちど入れてしまったら　10個も入ってない
交換ポストでも　追加してアイテムを
入れることは　できないからな。

←倉庫のアイテムをいったん交換ポストに入れ、改めて取り出す仕組み。友だち同士でアイテムを交換しよう。

宿屋／モンスター預かり所

封印の洞くつ7Fを突破すると、コロプリーストが宿屋をはじめる。また、プチット族を全員救出したあとはモンスターじいさんが現れ、仲間モンスターを選べるようになる。

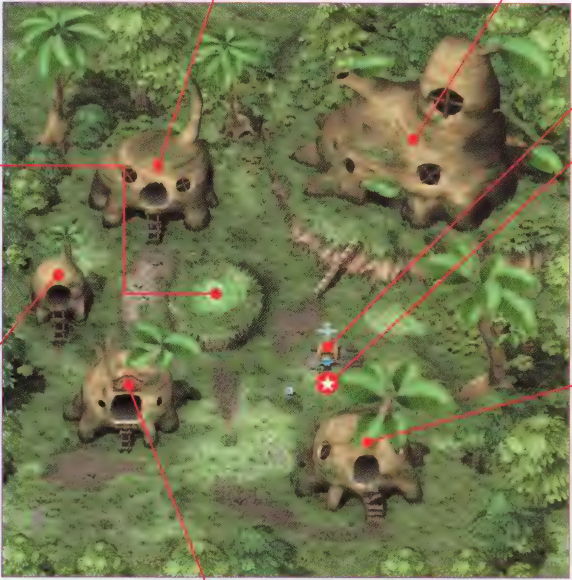
長老の家

1階にはプチット族の長老がいる。彼に話しかけると、仲間を助けてくれと頼まれ、以降は右記のダンジョンへ行けるようになるのだ。

●長老の案内で行けるダンジョン

行ける時期	ダンジョン
長老の依頼を受けたあと	封印の洞くつ
	異世界の迷宮
プチット族を全員救出したあと	不思議の宝物庫
	まぼろしの洞くつ

プチットの村



教会

この教会にいるのは、魔物であるコロプリーストだが、人間の神父と同じことをしてくれる。

ルーラPOINT

タロス父子の家

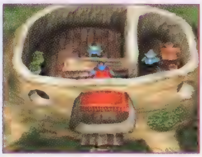
プチファイターの父子が暮らす家。最初は父親しかいないが、封印の洞くつ15Fを突破すると、息子のタロスが帰ってくる。

＊「タロスのヤツ　ちょっと見ない間に
ずいぶん　ナマイキになったもんじゃ

⬆タロスがもどってくると、父親も少し元気になる。

道具屋／倉庫

封印の洞くつ20Fを突破すると、コロヒーローの道具屋が部屋の左手で開店。また、プチット族を全員救出したあとは、右手にいるコロプリーストが倉庫を管理してくれるようになる。



⬆ちなみに、道具屋の主人はアイテム交換所のおかみさんの弟らしい。

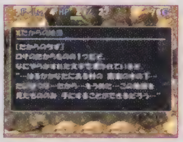
●商品リスト（道具屋）

商品	価格
倉庫の壺[5]	1000G
へんげの壺[5]	5000G
水がめ[5]	1000G
世界樹の葉	1500G
魔法のパン	1000G
聖域の巻物	2500G
リレミトの巻物	100G

攻略ここが大事!

たからの地図の「宝」はここに

ロサの宝物であるたからの地図の説明文には宝のありかが記されているが、じつはその宝は、プチットの村に隠されている。説明どおりの場所を調べよう。



⬆説明を読んだことがなければ宝は入手できない。

入手できるアイテム

●しあわせのたね　●1000ゴールド　●？？？

2F Lv30 HP184/184
89177G

エンディング後ダンジョン①

全2F

孤島のほら穴

エンディング後のバリナボ島でエンカウントできるダンジョン。2フロアしかないうえに、現れるモンスターのうち怖いのはミミックだけ。また、凶悪なワナや石像もなく、かなりラクに突破することができる。

特別ルール

入るときのセーブ	なし
開始レベル	現在のレベル
アイテム持ちこみ	20個まで
所持金持ちこみ	可
仲間連れこみ	可
倒れた場合のペナルティ	各アイテムは1／2の確率で失い、所持金は半額を失う

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	なし	なし	なし	あり	あり

アイテム名の識別状況

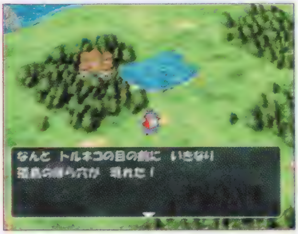
武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	○	—	—	○	—	—	—	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法

バリナボ島にもどってみよう

エンディングを迎えたあとにバリナボ島のフィールドマップ上を歩いていると、エンカウントダンジョンとして孤島のほら穴が現れる。なお、以前にバリナボ島でエンカウントできた謎のほら穴と魔物のほら穴には、二度と入れない。


なんと トルネコの目の前に いきなり
孤島のほら穴が 現れた！

⬅トルネコとポポロのどちらでも、孤島のほら穴とエンカウントすることになる。

モンスター！PICKUP

ミミックLv9 1〜2F

孤島のほら穴のなかでは最強

このダンジョンに現れるミミックはLv9で、攻撃力が高く、ポポロだと通常攻撃1回で40前後のダメージを受けてしまう。アイテムを拾う前には残りHPを確認して、ある程度減っていたら回復すること。孤島のほら穴に落ちているのはほとんどがゴールドなので、ほかの系統のアイテムがあったら、それはミミックLv9だと思っていい。

準備

ミミックに対する備えは忘れずに

すぐにクリアできる簡単なダンジョンだが、ミミックLv9は強いので注意したほうがいい。トルネコの場合は強い剣や盾を持ちこみ、ポポロの場合は育てた仲間を連れていこう。

孤島のほら穴には、はぐれメタルがごくまれに出現する。倒したければいかずちの杖や火炎草を、仲間にしたければラリホーの杖を持ちこもう。透視の指輪もあればなおいい。

仲間にしたい！モンスター

はぐれメタル 1〜2F

仲間にするならこのダンジョンで

戦闘では役立たずだが、孤島のほら穴以外だと不思議の宝物庫にしか現れないので、仲間にするならこのダンジョンが狙い目だ。

まずは、透視の指輪を装備するかレミーラの杖を振ったあと、ターンを進めながら、全体マップで敵の動きを観察しよう。倍速で移動している敵がいたら、それがはぐれメタルの可能性がある。透視の指輪もレミーラの杖もない場合は、探索中に偶然見つけるのを期待するしかない。

はぐれメタルを確認できたら、少し離れた場所からラリホーの杖を振って睡眠状態にしたあと、すぐに近づいて通常攻撃を行なうといい。

モンスター分布図

孤島のほら穴

1F 水　　2F 水

スライム スラ

HP 5　EXP 2
特 ──

スライムベス スラ

HP 6　EXP 3
特 ──

メタルスライム スラ

HP 6　EXP 100
特 倍速1回攻撃／逃げるように移動

はぐれメタル スラ

HP 5　EXP 200
特 倍速1回攻撃／ワープして逃げる

入手できるアイテム

孤島のほら穴

【祝福】なし　【ミミック】あり
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

名前	落	壁	店
指輪 落ちている確率 ★☆☆☆☆			
きれいな指輪	○	―	―
草 落ちている確率 ☆☆☆☆☆			
その他 落ちている確率 ★★★★★			
ゴールド	○	○	―

モンスター固有所持アイテム
- 薬草（メタルスライム）
- しあわせのたね（はぐれメタル）

1～2F

トゲトゲ床に注意

孤島のほら穴にあるトゲトゲ床は、踏むと35ダメージも受けてしまう。踏んだ直後にアイテムを拾おうとして、それがミミックだったりすると危険なので、アイテムを拾うのはHPを回復させてからにしよう。なお、はぐれメタルはめったに出現しないので、ダンジョンに何度も入って根気よく捜すこと。

2F Lv 30 HP 164/164 99177G

トルネコはいかずちの杖[4]を振った！

←はぐれメタルではなくメタルスライムがいる場合もある。倒すなら、はぐれメタルを倒すときと同じ方法をとろう。

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

孤島のほら穴

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～2F	○	○	×	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	○	○	○	×	×	×	×

3F Lv21 HP107/107 91342G

コロブーストは ベホマズンを唱えた！
しかし ベホマズンは失敗した。

エンディング後ダンジョン②

全3F **ポポロ限定**

化石のほら穴

ポポロで海竜島のフィールドマップ上を移動していると、エンカウントするダンジョン。攻撃や特技を失敗してばかりの、ゆかいなモンスターが数多く姿を現す。また、壁のなかには、ゴールドクロウが埋まっている。

特別ルール

入るときのセーブ	なし
開始レベル	現在のレベル
アイテム持ちこみ	20個まで
所持金持ちこみ	可
仲間連れこみ	可
倒れた場合のペナルティ	各アイテムは1/2の確率で失い、所持金は半額を失う

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	あり	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	—	×	—	○	×	—	×	×	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

準備

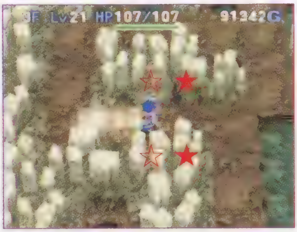
コロマージへの対策をしておく

コロおよびプチではじまる名前のモンスターは、相手の残りHPが9以下でないと通常攻撃を当てられず、大半の特技はかならず失敗するという特徴を持つ。ただし、コロマージだけは、失敗しない危険な特技を使うことがあるので、敵を睡眠状態やめつぶし状態にできるアイテムを持ちこもう。ゴールドクロウを壁から掘り出したければ、トンネルの杖も持っていくこと。

アイテム

ゴールドクロウを掘り出そう

化石のほら穴では、ゴールドクロウが壁に埋まっていることがある。これを手に入れたいなら、まずは通路や壁沿いをダッシュしながら進むといい。ふつうなら走りつづける状況で止まったら、そばの壁に何らかのアイテムが埋もれているので、トンネルの杖で掘ってみよう。



⬅写真の位置で止まった場合は★の壁（1歩走っただけで止まったなら★と☆の壁）のどこかにアイテムが埋もれている。

モンスター！PICKUP

コロマージ 2～3F

不意に使ってくるイオナズンが脅威

ポポロかその仲間に隣接していると、フロア内にいる敵全員を強化する各種の特技か、イオナズン（視界内にいるポポロやその仲間に70ダメージを与える特技）を使ってくることがある。ラリホー草を当てたりして、敵が特技を使えない状態にしたあと近づいて倒そう。なお、基本的にイオナズンはコロマージ1体につき1回しか使ってこない。

仲間にしたい！モンスター

コロマージ 2～3F

イカリ状態にして特技を連発させよう

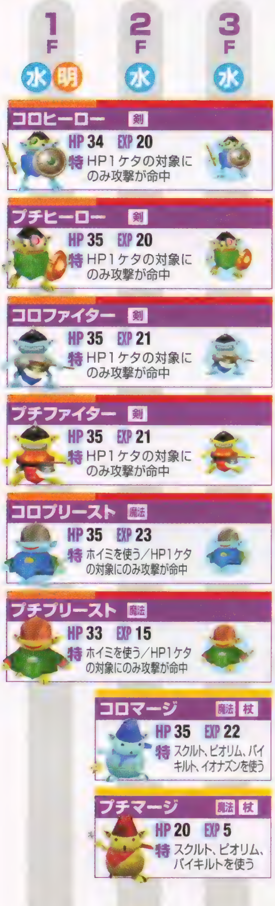
イカリ状態のコロマージが敵に隣接していると、役立つ特技を連発する。ただし、そばにいる敵の攻撃で倒される恐れもあるので、事前にコロマージを成長させておくのを忘れずに。成長させるには、もろはの杖で敵のHPを1に減らしてからコロマージにトドメを刺させるのが一番簡単だ。

HP107/107 91342G

マルコLv2は イオナズンを唱えた！
プチファイターは 70ダメージを受けた。

⬅イオナズンは1フロアにつき1回しか使わないが、万能の杖の効果で、再度使える状態にできる。

モンスター分布図 化石のほら穴



コロヒーロー 剣
HP 34 EXP 20
特 HP1ケタの対象にのみ攻撃が命中

プチヒーロー 剣
HP 35 EXP 20
特 HP1ケタの対象にのみ攻撃が命中

コロファイター 剣
HP 35 EXP 21
特 HP1ケタの対象にのみ攻撃が命中

プチファイター 剣
HP 35 EXP 21
特 HP1ケタの対象にのみ攻撃が命中

コロプリースト 魔法
HP 35 EXP 23
特 ホイミを使う／HP1ケタの対象にのみ攻撃が命中

プチプリースト 魔法
HP 33 EXP 15
特 ホイミを使う／HP1ケタの対象にのみ攻撃が命中

コロマージ 魔法 杖
HP 35 EXP 22
特 スクルト、ピオリム、バイキルト、イオナズンを使う

プチマージ 魔法 杖
HP 20 EXP 5
特 スクルト、ピオリム、バイキルトを使う

入手できるアイテム 化石のほら穴

【祝福】あり 【呪い】あり 【ミミック】なし 【ひとくいばこ】なし

爪

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

名前	落	壁	店
ゴールドクロウ	—	○	—

指輪

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
傷みよけの指輪	—	—	○
遠投の指輪	○	—	○
きれいな指輪	○	—	○
混乱よけの指輪	—	—	○
ちからの指輪	○	—	○
通過の指輪	—	—	○
透視の指輪	—	—	○
毒けしの指輪	—	—	○
人形よけの指輪	—	—	○
眠らずの指輪	—	—	○
爆発の指輪	—	—	○
ハラ守りの指輪	—	—	○
ハラモチの指輪	○	—	○
へた投げの指輪	—	—	○
まがりの指輪	—	—	○
ルーラの指輪	—	—	○
ワナあての指輪	—	—	○

食料

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
大きなパン	○	—	○
きょだいなパン	—	—	○
パン	○	—	—

草

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
踊り草	—	—	○
火炎草	○	—	○
かなしばりのたね	—	—	○
しんぴの草	—	—	○
すばやさのたね	○	—	○
世界樹の葉	○	—	○
でたらめ草	—	—	○
鉄化のたね	○	—	○
毒けし草	○	—	○
毒草	—	—	○
まどわし草	—	—	○
めぐすり草	○	—	○
目覚まし草	—	—	○
メダパニ草	—	—	○
めつぶし草	—	—	○
ラリホー草	○	—	○
ルーラ草	○	—	○

杖

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
いかずちの杖	—	—	○
一時しのぎの杖	—	—	○
おびえの杖	—	—	○
風の杖	—	—	○
かなしばりの杖	—	—	○
氷柱の杖	—	—	○
砂柱の杖	—	—	○
とびつきの杖	○	—	○
トンネルの杖	○	—	○
場所替えの杖	○	—	○
万能の杖	—	—	○
ひきよせの杖	○	—	○
火柱の杖	—	—	○
封印の杖	—	—	○
ふきとばしの杖	○	—	○
へんげの杖	—	—	○
ホイミの杖	—	—	○
ボミオスの杖	○	—	○
マヌーサの杖	—	—	○
身代わりの杖	—	—	○
メダパニの杖	—	—	○
もろはの杖	○	—	○
ラリホーの杖	○	—	○
ルカニの杖	—	—	○
レミーラの杖	—	—	○

壺

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
回復の壺	○	—	○
火薬壺	○	—	○
祝福の壺	—	—	○
すいこみの壺	—	—	○
倉庫の壺	○	—	○
呪いの壺	—	—	○
へんげの壺	—	—	○
保存の壺	○	—	○
まものの壺	○	—	○
水がめ	—	—	○
ワープの壺	—	—	○

その他

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
ゴールド	○	○	—

設置されるワナ 化石のほら穴

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1F	×	×	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×
2～3F	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×

Lv 30 HP158/164

エンディング後ダンジョン③

全12F

魔物の巣

密林島に現れた建物のなかにあるダンジョンで、フロアごとに、特定のテーマに沿ったモンスターだけが出現する。また、12F以外にはかならずモンスターハウスがあり、備えがなければ突破するのは難しい。

特別ルール

入るときのセーブ	あり
開始レベル	現在のレベル
アイテム持ちこみ	20個まで
所持金持ちこみ	可
仲間連れこみ	可
倒れた場合のペナルティ	アイテムと所持金は全部失われ、能力値は入る前にもどる

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	あり	なし	あり	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	—	—	—	○	○	○	○	○	○

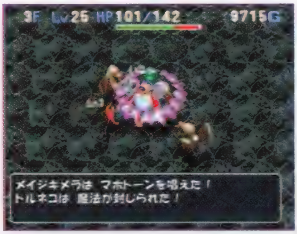
○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

準備

モンスターハウス対策は必須

12F以外の各フロアにモンスターハウスがあるので、特別な用意もしないで進むのは、よほど操作キャラクターのレベルが高くて装備も充実していないかぎり無理がある。下にあげたようなアイテムを持っていきたい。

また、12Fにある宝物部屋のアイテムを手に入れるには、カギが2〜5個必要。いけにえのほら穴などで集めてくるといいだろう。



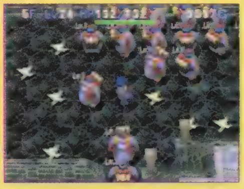
メイジキメラは マホトーンを唱えた！
トルネコは 魔法が封じられた！

⬅3、6、8、11Fは大部屋のモンスターハウスになっている。対策なしでは危険だ。

モンスターハウス対策アイテムとその使いかた

草の神の壺 ＋ まどわし草

8F以外のどこでも通用する、一番安全な対策。草の神の壺にまどわし草を入れると、敵はまどわし状態になって逃げまわるので、戦わずに先へ進めるのだ。かなしばりのたねを入れる手もあるが、8Fと11Fでは通用しない。なお、草をすべて保存の壺に入れていると、いざ使うときに、取り出す動作のぶん行動が遅れるので、つねに1個は壺から出しておこう。



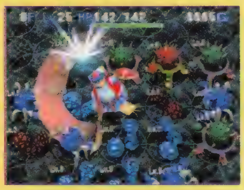
⬅こちらもまどわし状態になって敵やアイテムがヘンに見えるが、行動に支障は出ないので大丈夫。

身代わりの杖 ＋ 鉄化のたね

おもに7F以前で、草の神の壺を温存したいときにこれを使う。身代わりの杖で敵または味方1体を身代わり状態にして敵の目をそらし、さらに鉄化のたねを投げ当てて鉄化状態にしたのち、階段を目指す。

聖域の巻物

草の神の壺が通用しない8F用。聖域の巻物を足元に置いておけば、敵から攻撃されないので安全に戦うことができる。



仲間 〉〉〉

いくつかの基準に沿って選ぶ

ポポロで入る場合は、下の基準をいくつか満たしている仲間のなかから3体ほど連れていこう。おおめだま、ドラゴン、メダパニシックル、ようがんまじんあたりがオススメだ。

●連れていく仲間の選択基準●

- ●攻撃力が70以上ある
- ●2連続攻撃（または倍速2回攻撃）ができて攻撃力が55以上ある
- ●炎系である（＝爆風で消滅しない）
- ●複数の敵に状態変化を起こさせる特技を持つ
- ●基本的に状態変化を受けない

アドバイス 〉〉〉

通る必要のないモンスターハウスは避ける

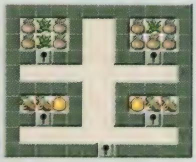
対策用のアイテムを用意しても、使わずにすめばそれが一番なので、なるべくモンスターハウスを避けて階段を目指すといい。モンスターハウス内に階段があるなどの理由で避けられないときだけ、アイテムを使って切り抜けよう。万一、対策用のアイテムがつきてしまった場合は、リレミトの巻物を使用して、いったんダンジョンから出たほうが無難だ。

宝物部屋ガイド

魔物の巣

▨ 壊せない壁　□ 床　▣ 扉

12F



- （左上のふたつ）薬草
（右上）弟切草
- （左のふたつ）スカラの巻物
（右のふたつ）バイキルトの巻物
- ちいさなメダル
- 1000ゴールド

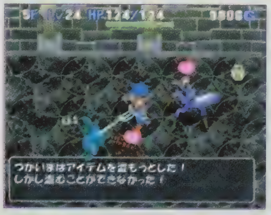
18個のアイテムが、4つの区画にわけて置いてある。各区画は扉で閉ざされているので、カギを複数持っていなければ何も拾えない。

モンスター！PICKUP

つかいまLv3　5F

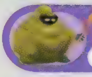
状態変化を起こさせて盗みを防ぐ

HPが高いぶん倒しにくいだけでなく、隣接していると、そのとき装備していたアイテムを盗まれることもある。踊り状態や睡眠状態といった、特技を使えない状態にしてから近づいて攻撃しよう。



つかいまはアイテムを盗もうとした！
しかし盗むことができなかった！

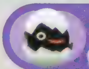
←ミニデーモンの指輪（「盗」の印が付いた指輪）を装備していれば、盗まれる心配はなくなる。



だいまどうLv5　7F

催眠攻撃を使わせないこと

隣接していると、催眠攻撃を受ける恐れがある。受けたときの効果でモンスターハウス対策のアイテムを使わされると、あとがツラい。遠くから魔法の石などで攻撃するか、つかいまと同じ方法で倒そう。



タマゴロンLv3　9F

見た目は弱そうだがとてもやっかい

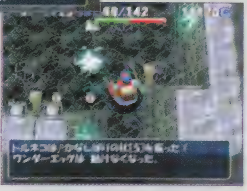
ワンダーエッグLv3　9F

タマゴロンLv3と同じく面倒な敵

攻撃を1ダメージに変える能力を持っているためなかなか倒せず、不意に割れてその場に敵モンスターを出現させることもよくある。もろはの杖とクオーターの杖の効果は1ダメージにならないので、それらを振ったあと通常攻撃で倒すといい。

タマゴロンは 1ダメージ受けた。
タマゴロンは 1ダメージ受けた。
タマゴロンは 1ダメージ受けた。

←通路におびき出して風の杖を振り、風柱で倒す手もある。ただし、この方法だと経験値は入らない。



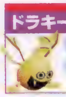
ワンダーエッグは 動けなくなった。

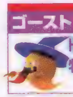
➡倍速で追ってくるので、逃げたい場合はアイテムを使って敵が追いかけてこない状態にしたい。

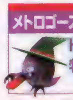
モンスター分布図

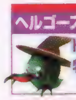
1F

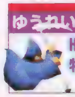
水

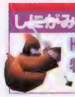
ドラキーマLv5 浮遊

HP 68　EXP 108
特 気まぐれに動く

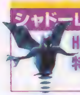
ゴーストLv3 浮遊

HP 29　EXP 26
特 倍速1回攻撃

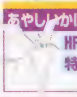
メトロゴーストLv3 浮遊

HP 49　EXP 70
特 倍速1回攻撃／瞬間移動で隣接

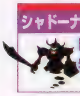
ヘルゴーストLv3 浮遊

HP 54　EXP 150
特 倍速1回攻撃／瞬間移動で隣接

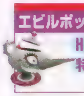
ゆうれいLv3 浮遊 剣

HP 29　EXP 30
特 壁のなかを移動可／気まぐれに動く

しにがみLv3 浮遊 剣

HP 41　EXP 62
特 壁のなかを移動可／回避率高い／気まぐれに動く

シャドーLv3 浮遊

HP 5　EXP 88
特 出現時は透明／気まぐれに動く

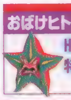
あやしいかげLv3 浮遊

HP 5　EXP 50
特 出現時は透明／魔法弾を反射／回避率高い

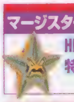
シャドーナイトLv3 浮遊 剣

HP 63　EXP 82
特 はげしく攻撃する

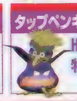
エビルポットLv3 浮遊 悪魔

HP 34　EXP 40
特 モンスターを呼ぶ

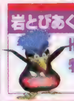
2F

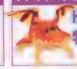
水

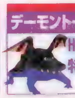
おばけヒトデLv3 水 技

HP 37　EXP 28
特 対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下

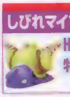
マージスターLv3 水 技

HP 34　EXP 34
特 対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下

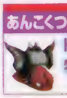
タップペンギーLv3 水 魔法

HP 39　EXP 36
特 メダパニを使う／仲間を呼ぶ

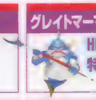
岩とびあくまLv3 水 魔法

HP 40　EXP 38
特 メダパニを使う／仲間を呼ぶ

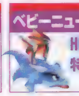
ファイヤーケロッグLv3 水 炎

HP 55　EXP 42
特 攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃

デーモントードLv3 水 悪魔

HP 51　EXP 100
特 攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃

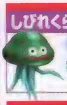
しびれマイマイLv3 水

HP 36　EXP 34
特 身を守り大半の攻撃を2ダメージに

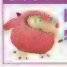
あんこくつむりLv3 水

HP 38　EXP 70
特 身を守り大半の攻撃を2ダメージに

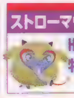
グレイトマーマンLv3 浮遊 剣 技

HP 45　EXP 60
特 対象を転ばせる／魔法を無効化

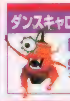
ベビーニュートLv3 炎

HP 35　EXP 38
特 炎の息や氷の息を吐く

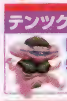
3F

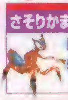
しびれくらげLv3 浮遊 スラ 技

HP 46　EXP 22
特 対象をかなしばり状態に

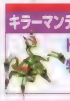
ちゅうまじゅうLv3 技

HP 33　EXP 34
特 対象をかなしばり状態に

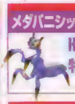
ストローマウスLv3 技

HP 27　EXP 32
特 対象をかなしばり状態に／集団行動

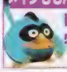
ダンスキャロットLv3

HP 43　EXP 52
特 瞬間移動で隣接／対象を踊り状態に

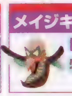
テンツクLv3

HP 50　EXP 56
特 対象を踊り状態に

さそりかまきりLv3 技

HP 23　EXP 26
特 2連続攻撃／草や巻物を切り刻む

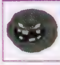
キラーマンティスLv3 技

HP 58　EXP 110
特 2連続攻撃／草や巻物を切り刻む／足元のワナを作り直す

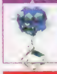
メダパニシックルLv3 技

HP 98　EXP 290
特 2連続攻撃／攻撃してきた対象を混乱状態に

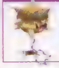
メイジももんじゃLv3 技

HP 60　EXP 70
特 対象を封印状態に

メイジキメラ 浮遊 魔法

HP 60　EXP 100
特 瞬間移動で隣接／マホトーンを使う

4F

ばくだん岩Lv3 爆弾

HP 115　EXP 100
特 HPが残り20未満になると自爆

デビルアンカーLv3 水 爆弾

HP 60　EXP 38
特 秒読み開始後5回目の行動で自爆

キラースターLv3 爆弾

HP 77　EXP 110
特 ランダムで自爆

3F

草の神の壺に頼ろう

3Fはかならず、大部屋のモンスターハウスになっている。P.234で紹介したとおり、草の神の壺にまどわし草を入れて切り抜けよう。

4F

部屋内ではなるべく戦わない

自爆するモンスターばかりが出現するうえ、地雷や大型地雷もほかのフロアより多めにある。なるべく通路に敵を誘い出して1体ずつ倒し、それが無理なときは、ルーラ草を当てるなどして近くにいる敵の頭数を減らそう。なお、トルネコでふはつの巻物を持ちこんでいるなら、それを読むのも手だ。

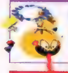
5F

笑いぶくろLv3 技

HP 35 EXP 40

特 所持金を盗んでワープ／盗み後は倍速1回攻撃

おどる宝石Lv3 技



HP 44 EXP 36

特 所持金を盗んでワープ／対象を踊り状態に

スペクテットLv5 魔法

HP 71 EXP 75

特 自身にアストロンを使う

おおめだまLv3

HP 70 EXP 176

特 視界内の対象を混乱状態に

ベビーサタンLv3 悪魔 剣 技

HP 52 EXP 80

特 装備品以外のアイテムを盗んでワープ

ミニデーモンLv3 悪魔 剣 技

HP 57 EXP 100

特 壺を盗んでワープ

つかいまLv3 悪魔 剣 技

HP 133 EXP 1400

特 装備品を盗んでワープ

6F

リリパットLv5

HP 54 EXP 78

特 木の矢を撃つ

アローインプLv5

HP 55 EXP 90

特 鉄の矢を撃つ／2マス距離を空ける

どくやずきんLv5

HP 76 EXP 234

特 毒の矢を撃つ

ドッグスナイパーLv5 浮遊 剣

HP 76 EXP 330

特 倍速2回攻撃／鉄の矢を撃つ

きとうしLv5 魔法 杖

HP 65 EXP 120

特 きとうしの杖などを振る／2マス距離を空ける

ようじゅつしLv5 魔法 杖

HP 60 EXP 90

特 ようじゅつしの杖などを振る／2マス距離を空ける

7F

ゾンビマスターLv5 ゾン 魔法 杖

HP 81 EXP 180

特 対象が持つ杖の使用回数をゼロに

きめんどうしLv5 魔法 杖

HP 44 EXP 30

特 隣接時にバシルーラを使う

ドルイドLv5 魔法 杖

HP 34 EXP 30

特 ドルイドの杖を振る

げんじゅつしLv5 魔法 杖

HP 63 EXP 105

特 げんじゅつしの杖を振る

まどうしLv5 魔法 杖

HP 61 EXP 105

特 出現時は睡眠／ラリホーを使う／隣接されるまで起きない

だいまどうLv5 魔法 杖

HP 67 EXP 144

特 催眠攻撃を使う

はねせんにんLv5 魔法 杖

HP 43 EXP 42

特 対象を自然回復無効状態に

ハエまどうLv5 魔法 杖

HP 76 EXP 105

特 対象をHP減少（魔法）状態に

8F

ガニラスLv5 水 魔法

HP 47 EXP 60

特 魔法などを2ダメージに

じごくのハサミLv5 水 魔法

HP 49 EXP 75

特 魔法などを2ダメージに

アイアンタートルLv5 水 魔法

HP 44 EXP 30

特 鈍足／魔法などを2ダメージに

ランドアーマーLv5 水 魔法

HP 45 EXP 45

特 鈍足／魔法などを2ダメージに

ひょうがまじんLv3

HP 76 EXP 300

特 魔法やアイテムを回避／まわりこむ／アイテムやワナを消す

ようがんまじんLv3 爆弾

HP 103 EXP 500

特 魔法やアイテムを回避／まわりこむ／アイテムやワナを消す

5F

アイテムを盗まれるな

アイテムや所持金を盗む敵が多い。つかいまLv3への対処法（→P.235）を参考に、盗まれないように行動しよう。

7F

敵に何もさせないように戦うこと

魔法系+杖系の敵だけが出現する。なるべく、敵が特技を使えない状態にしてから戦おう。マホトーンの石像があるなら、そのそばで戦えば安全だ。

8F

聖域の巻物を置こう

大部屋のモンスターハウスのなかに、魔法などの効果を無効化したり2ダメージに変える敵が出現する。聖域の巻物を足元に置いて戦おう。

モンスター分布図

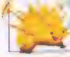
9F

ドラゴスライムLv3 浮遊 炎 スラ
HP 45　EXP 74
特 炎の息を吐く

タマゴロンLv3
HP 14　EXP 200
特 倍速1回攻撃／割れると別のモンスターに

ワンダーエッグLv3
HP 14　EXP 230
特 倍速1回攻撃／割れると別のモンスターに

はりせんもぐらLv3 炎
HP 4　EXP 30
特 大半の攻撃を2ダメージに


サンダーラットLv3 炎
HP 6　EXP 80
特 視界内の対象の視界をせばめる

ドラゴンキッズLv3 炎
HP 70　EXP 94
特 炎の息や氷の息を吐く

ドラゴンLv3 炎
HP 126　EXP 1000
特 炎の息を吐く

10F

くさった死体Lv3 ゾン
HP 60　EXP 80
特 盾の修正値を－1／アイテムを投げる

リビングデッドLv3 ゾン
HP 65　EXP 90
特 武器の修正値を－1／仲間を呼ぶ／アイテムを投げる

グールLv3 ゾン
HP 65　EXP 110
特 武器か盾の修正値を－1／アイテムを投げる

がいこつけんしLv3 ゾン 剣 技
HP 50　EXP 78
特 対象の装備品を弾き飛ばす／一歩下がって攻撃を回避

しりょうのきしLv3 ゾン 剣 技
HP 85　EXP 700
特 対象の持ち物を弾き飛ばす／一歩下がって攻撃を回避

シャーマンLv3 ゾン 魔法 杖
HP 50　EXP 90
特 対象の持ち物を呪い状態に／くさった死体を呼ぶ

11F

12F

宝

マドハンドLv3 技
HP 10　EXP 18
特 アイテムを盗む／移動を封じる／魔法やアイテムを回避／アイテムを投げる

ブラッドハンドLv3 技
HP 26　EXP 50
特 対象を引き寄せる／アイテムを盗む／移動を封じる／魔法やアイテムを回避／アイテムを投げる

うごくせきぞうLv3 人形
HP 48　EXP 86
特 出現時は睡眠／隣接されるまで起きない

だいまじんLv3 人形
HP 120　EXP 320
特 ──

10F

7Fと同じ対処法で

装備の修正値や仲間の攻撃力などを下げる敵が出現する。敵に特技を使わせないように行動したい。

11F

アイテムを奪われる前に対処する

大部屋のモンスターハウスに、マドハンドLv3やブラッドハンドLv3が並ぶ。アイテムを奪われる前に、まどわし草を草の神の壺に入れること。

12F

特別な部屋がある

モンスターハウスがないかわりに、どこかに宝物部屋がある。魔法の石でマドハンドLv3とブラッドハンドLv3を倒しつつ探索しよう。

入手できるアイテム

【祝福】あり（未識別）　【ミミック】あり
【呪い】あり（未識別）　【ひとくいばこ】なし

魔物の巣

名前	落	壁	店

矢　落ちている確率 ☆☆☆☆☆

モンスター固有所持アイテム
- 木の矢（リリパット）
- 銀の矢（ドッグスナイパー）
- 鉄の矢（アローインプ）
- 毒の矢（どくやずきん）

草　落ちている確率 ★★★★★

名前	落	壁	店
胃下垂のたね	○	—	—
胃縮小のたね	○	—	—
雑草	○	—	—
世界樹の葉	○	—	—
毒けし草	○	—	—
毒草	○	—	—
バーサーカーのたね	○	—	—
ラリホー草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—

名前	落	壁	店

杖　落ちている確率 ☆☆☆☆☆

モンスター固有所持アイテム
- きとうしの杖（きとうし）
- げんじゅつしの杖（げんじゅつし）
- ドルイドの杖（ドルイド）
- バシルーラの杖（きめんどうし）
- ようじゅつしの杖（ようじゅつし）

その他　落ちている確率 ★★★★★

名前	落	壁	店
ゴールド	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

魔物の巣

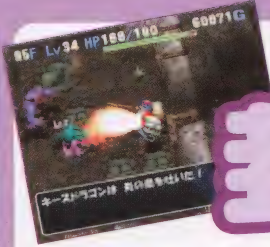
フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～3F	○	○	○	○	×	×	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
4F	×	×	○	○	×	×	○	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
5～12F	○	○	○	○	×	×	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×

設置される石像

○…設置される
×…設置されない

魔物の巣

フロア	身代わり	転び	火炎	ふきとばし	場所替え	ワナ増殖	ワナ壊し	10ダメージ	重力	遠投	爆発	岩とばし	ビッグモアイ	すいとり	インパス	変化	マホトーン	ルーラ	ラリホー	踊り	レミーラ	スポット	メガンテ	ゴールド	パン	投げ効果
1～2F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×
3F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
4～5F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×
6F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
7F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×
8F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
9～10F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×
11F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
12F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×



キースドラゴンは 炎の息をはいた！

エンディング後ダンジョン④

全99F

封印の洞くつ

プチットの村（→P.228）から入れる、全99フロアのダンジョンのひとつ。アイテムを通常の半分しか持ちこめず、レベルも1からはじまる。内部にはプチット族が封印されており、彼らを救出するのが最初の目標だ。

特別ルール

入るときのセーブ	あり
開始レベル	Lv1（仲間はそのまま）
アイテム持ちこみ	10個まで
所持金持ちこみ	可
仲間連れこみ	可
倒れた場合のペナルティ	アイテムと所持金は全部失い、能力値は入る前にもどる

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	なし	あり	あり	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	○	×	○	○	△	×	×	△	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法

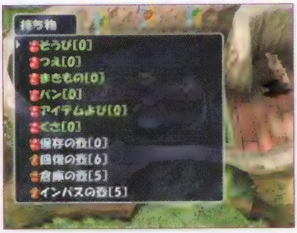
長老に話しかけよう

エンディング後に行けるプチットの村で長老と会話をすると、封印の洞くつのなかからプチット族を救出するよう依頼され、ダンジョンの入口を開いてくれる。以降は、長老に話しかければ、いつでも入ることができるのだ。

準備①

さまざまな種類のアイテムを用意する

ダンジョン内には未識別のアイテムがたくさん落ちているが、持ちこんだアイテムと同じものは、名前だけ識別された状態になる。つまり、さまざまなアイテムを持ちこめば、入手したアイテムの種類がわからずに困ることも少なくなるのだ。封印の洞くつにはアイテムを10個しか持ちこめないが、壺の中身は数に含まれないので、いろいろな草や杖を保存の壺に入れておこう。



←壺に入るアイテムは保存の壺に入れておき、合計10個の壺を持ちこみたい。

アドバイス①（1～25F）

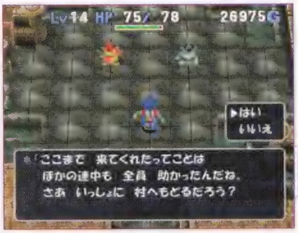
プチット族を全員救出しよう

プチット族は、下の表のとおりダンジョン内の4ヵ所に封印されている。25Fの階段を下りれば彼らを全員救出することが可能だ。

プチット族を全員救出するまでの範囲で出現する敵はすべて、エンディング以前に会えるモンスターで、対処法も変わらない。ただし、操作キャラクターのレベルが3くらいになるまでは、1Fでさえもまともに戦うのがツライ。トルネコの場合は矢や石、杖などを活用してなるべく敵に隣接されないように戦い、ポポロの場合は仲間に攻撃をまかせよう。

プチット族が封印されている場所

封印されている場所	封印されているプチット族
7Fと8Fのあいだ	宿屋の店主夫婦
15Fと16Fのあいだ	ジョー、タロス
20Fと21Fのあいだ	道具屋一家3人
25Fと26Fのあいだ	アイテム交換所の店主、長老のおつき



＊「ここまで　来てくれたってことは
ほかの連中も　全員　助かったんだね。
さあ　いっしょに　村へもどるだろう？

←プチット族を助けると一緒にもどるかどうか聞かれるが、ここで「はい」を選ぶと脱出できる。

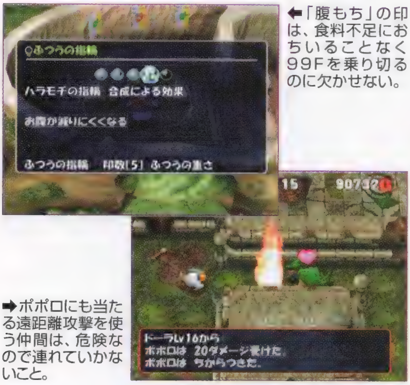
準備② 99F突破を目指すために

プチット族を全員救出したあと、99Fの突破を目指すなら、強い装備や仲間が欠かせない。鍛冶屋や合成屋などを利用して、武器は強さ50以上、盾は強さ60以上にまで鍛えておこう。また、剣と盾、指輪には、少なくとも下の表にあげた印を付けておくこと。ポポロの仲間は、とくにこだわりがなければ、不思議の宝物庫でアトラス、キースドラゴンあたりを仲間にして、十分レベルアップさせてから連れていくのがオススメだ。

40F以降には宝物部屋がある。宝物部屋のアイテムをすべて拾うのなら、通過の指輪、爆発の指輪（トルネコはつるはしでも可）、使用回数5以上のとびつきの杖、8個のカギを持ちこもう。

●装備に付けておきたい印●

系統	付けておきたい印
剣	「水」「浮」
盾	「爆」をふたつ以上
指輪	「視」「乱」「眠」「腹もち」


ふつうの指輪
ハラモチの指輪　合成による効果
お腹が減りにくくなる
ふつうの指輪　印数[5]　ふつうの重さ

ドーラLv16から
ポポロは　20ダメージ受けた。
ポポロは　ちからつきた。

⬅「腹もち」の印は、食料不足におちいることなく99Fを乗り切るのに欠かせない。

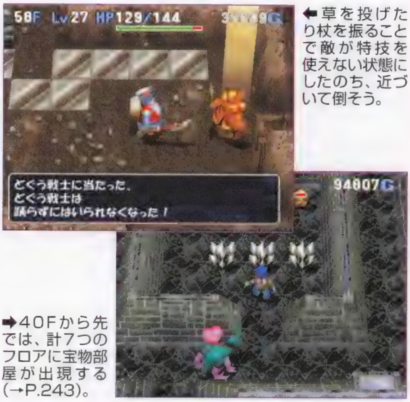
➡ポポロにも当たる遠距離攻撃を使う仲間は、危険なので連れていかないこと。

アドバイス② (26～39F) 装備や仲間の強さで切り抜ける

基本的な進めかたは、1～25Fと同じ。ただし、99Fを目指すために装備や仲間を強くしてあれば、そのぶん先へ進むのはラクになる。40F以降の戦いに備えて、持ちこんだアイテムはなるべく温存しておきたい。

アドバイス③ (40～79F) 状態変化を起こさせて特技を使わせるな

レベルを下げる特技を持つどろにんぎょう、防御力を下げる特技を持つどぐう戦士など、エンディング後ダンジョンにしかいない危険な敵が出現する。敵を睡眠状態や混乱状態などの「特技を使えない状態」にして、そのあいだに倒すのがセオリーだ。飛び道具で、敵に近づかれる前にダメージを与えていくのも効果的。


どぐう戦士に当たった。
どぐう戦士は
踊らずにはいられなくなった！

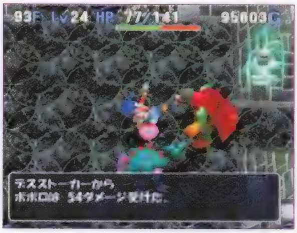
⬅草を投げたり杖を振ることで敵が特技を使えない状態にしたのち、近づいて倒そう。

➡40Fから先では、計7つのフロアに宝物部屋が出現する（→P.243）。

アドバイス④ (80～99F) ゴールは近いが油断しないこと

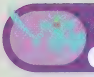
40～79Fと同じように進めていけばいいが、より強い敵が現れるので油断は禁物。グレイトマーマンとキラープラスターには魔法の効果（巻物や杖）が効かないため、状態変化を発生させるなら草かブーメランを当てよう。

ポポロの場合は、おおめだまにも注意。見つけたら、仲間に『ここでまってて』の命令を出したあと、ポポロひとりで近づいて倒すのが安全だ。


デスストーカーから
ポポロは　54ダメージ受けた。

⬅封印の洞くつにだけ現れるデスストーカー。倒すとデスストーカーの斧を落とすことがある。

モンスター！PICKUP



モシャスナイトLv2~9　10~99F

まともに戦わないようにしたい

やっかいな特殊能力を複数持っていて倒しづらいうえ、このダンジョンでは多くのフロアで出現する。倒しても得られる経験値は少ないので、なるべく戦いを避けたほうがいい。バシルーラの杖でワープさせたり、かなしばり状態にして放っておこう。大砲の弾や地雷で消滅させる手もある。

57F Lv27 HP135/144 35649G

←どぐう戦士やどくどくゾンビが近くにいるときは、絶対に戦いを避けたい。

マタンゴLv6　43~47F

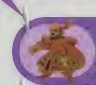
仲間モンスターにとっての天敵

マージマタンゴ　59~63F

ちからや攻撃力を下げる特技に注意

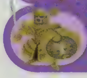
これらの敵が使う特技は、操作キャラクターが受けるとちからが3下がり、仲間モンスターが受けるとそのフロア内での攻撃力が1／4になる。ポポロの場合は、仲間の攻撃力が下がるとツラくなるので、めつぶし草やメダパニの杖などで敵を特技が使えない状態にしてから攻撃しよう。それでも仲間が受けてしまったときは、敵を倒したあとに万能の杖で回復させてあげたい。

なお、特技を操作キャラクターが受けた場合は、マージマタンゴが現れなくなる64Fまで、ちからを回復させずに進むのがオススメ。途中でちからを回復させても、敵の特技でふたたび下げられてしまう可能性があるからだ。



どぐう戦士　55~59F

ルカナンを使わせるな



キラーブラスター　81~86F

魔法の効果が無効化される

視界内にいる操作キャラクターと仲間の防御力を下げる特技（ルカナン）が危険。セオリーどおり、特技を使えない状態にしてから攻撃しよう。アイテムを使いたくないときは、通路の途中で待ちかまえて通常攻撃で戦うといい。封印の洞くつの50F以降は通路での視界がせまいため、隣接するまでは敵もルカナンを使ってこないのだ。

84F Lv33 HP 21/178 40894G

キラーブラスターから
トルネコは 155ダメージ受けた

←ルカナンを受けすぎると、ダメージ量が異常なほど増えてしまう。すぐに階段を下りよう。

どくどくゾンビ　57~61F

特技を受けないように戦おう

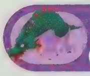
合成によって付いた印を消すという、危険な特技を使うことがある。トルネコなら遠くから飛び道具でダメージを与え、ポポロなら仲間に攻撃をまかせよう。特技を使えない状態にして戦うのも有効だ。

57F Lv27 HP111/144 35649G

どくどくゾンビは くさった液を吐いた！
はぐれメタルの盾＋1には外れる印がない

←合成していない装備を身につけて戦う手もある。これなら、特技を受けても印は消されない。

仲間にしたい！モンスター



キースドラゴン　91~99F

仲間を巻きこまない炎の息が役立つ

視界内の敵めがけて、放物線投げと同じ軌道で炎の息を吐くため、あいだにポポロや仲間がいても巻きこまない。爆風で消えることはなく、能力値も高めなので、とても頼りになる仲間だ。

83F Lv23 HP120/135

キースLv19から
ブラッドハンドは 30ダメージ受けた。

←炎の息がようがんまじんやブラッドハンドに当たるのも、大きなメリット。

宝物部屋ガイド

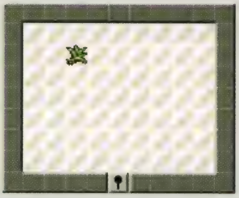
封印の洞くつ

封印の洞くつの宝物部屋では、黄金シリーズのアイテム9種類のうち5種類が手に入る。また、最強武器であるロトの剣もどこかに……。

- ■ 掘れない壁
- ▨ 掘れる壁
- □ 床
- ▧ ツルツル床
- ▤ 水路
- ◆ 水晶
- ● 扉

40F

黄金の草

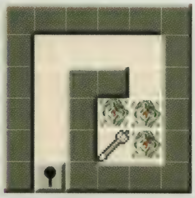


ツルツル床が張りめぐらされたなかにアイテムがある。上→左下→右下……の順に移動すれば、拾うことが可能だ。

50F

黄金の矢

ワープのワナ



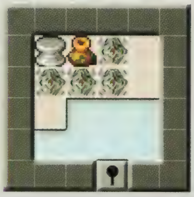
おおきづちや石を利用して、ワナを壊そう。とびつきの杖を振って移動すればワナに乗っても作動しないので、それを利用するのも手。

60F

魔法の壺

ワープのワナ

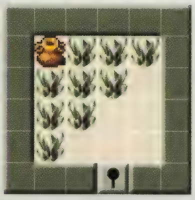
重力の石像



水路を渡るには、とびつきの杖や通過の指輪、水がれの巻物が役立つ。ワナには、50Fの宝物部屋と同じ方法で対処しよう。

70F

黄金の壺



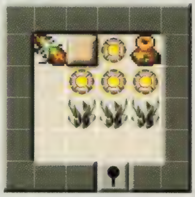
水晶に囲まれているせいで、アイテムまで手が届かない。行く手をふさぐ水晶を、壊すか爆風で消してしまえばいい。

80F

魔法の壺

時限爆弾の巻物
（床に貼りついている）

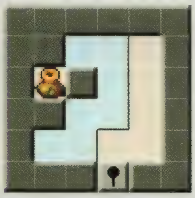
大型地雷



武器を振ると巻物が爆発し、誘爆で壺が消えてしまう。ふはつの巻物を読むか、とびつきの杖を活用するのがオススメ。

90F

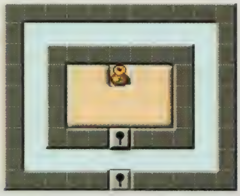
魔法の壺



手の届かない位置にアイテムがある。ひきよせの杖を活用して入口まで引き寄せるか、とびつきの杖を利用して取りに行こう。

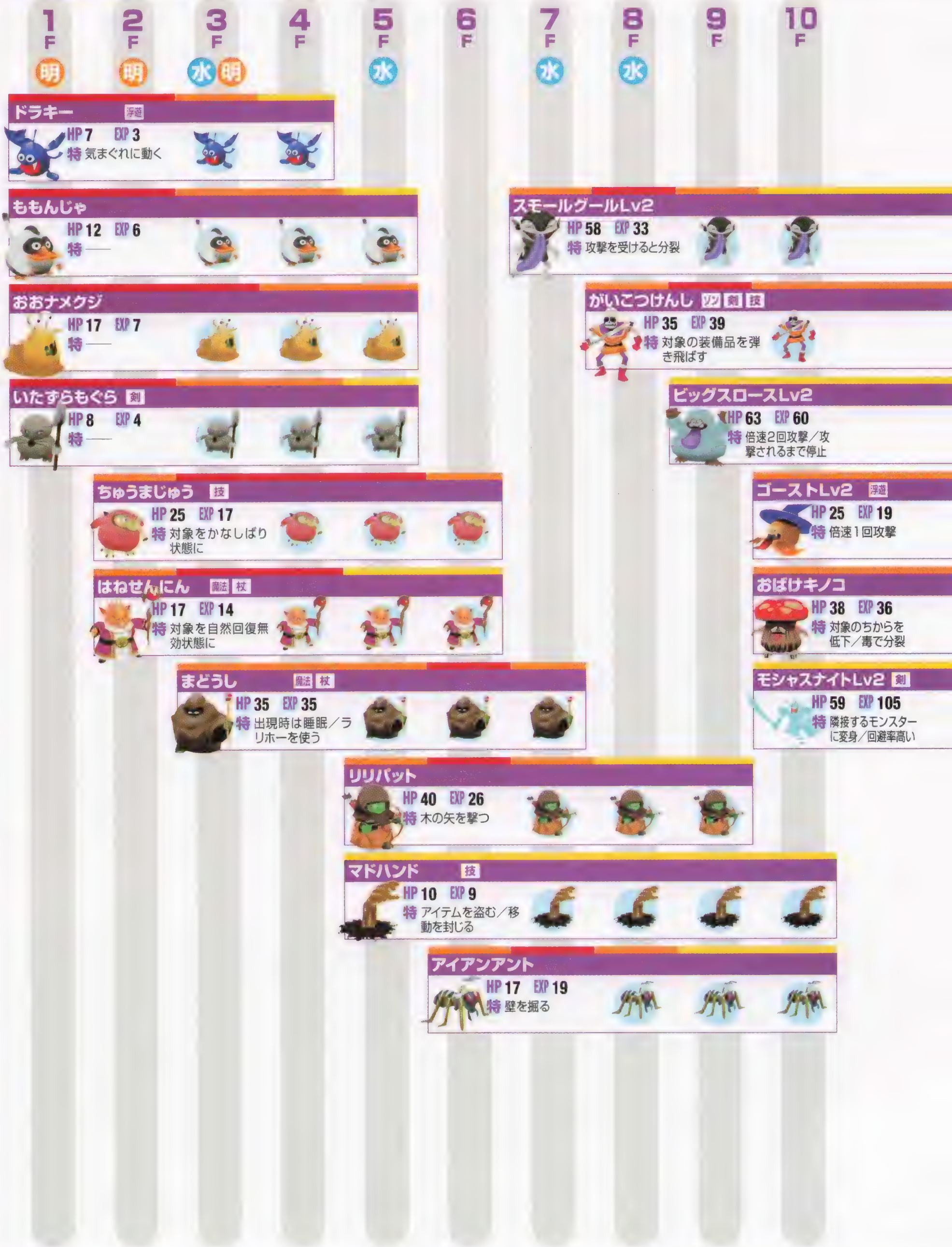
98F

魔法の壺



水路に囲まれた内側の扉は、水路に入ってカギを使えば開けられる。アイテムは壁のなかにあるので、壁を掘るアイテムが必要だ。

モンスター分布図



ドラキー 浮遊
HP 7 EXP 3
特 気まぐれに動く

ももんじゃ
HP 12 EXP 6
特 ――

おおナメクジ
HP 17 EXP 7
特 ――

いたずらもぐら 剣
HP 8 EXP 4
特 ――

ちゅうまじゅう 技
HP 25 EXP 17
特 対象をかなしばり状態に

はねせんにん 魔法 杖
HP 17 EXP 14
特 対象を自然回復無効状態に

まどうし 魔法 杖
HP 35 EXP 35
特 出現時は睡眠／ラリホーを使う

リリパット
HP 40 EXP 26
特 木の矢を撃つ

マドハンド 技
HP 10 EXP 9
特 アイテムを盗む／移動を封じる

アイアンアント
HP 17 EXP 19
特 壁を掘る

スモールグールLv2
HP 58 EXP 33
特 攻撃を受けると分裂

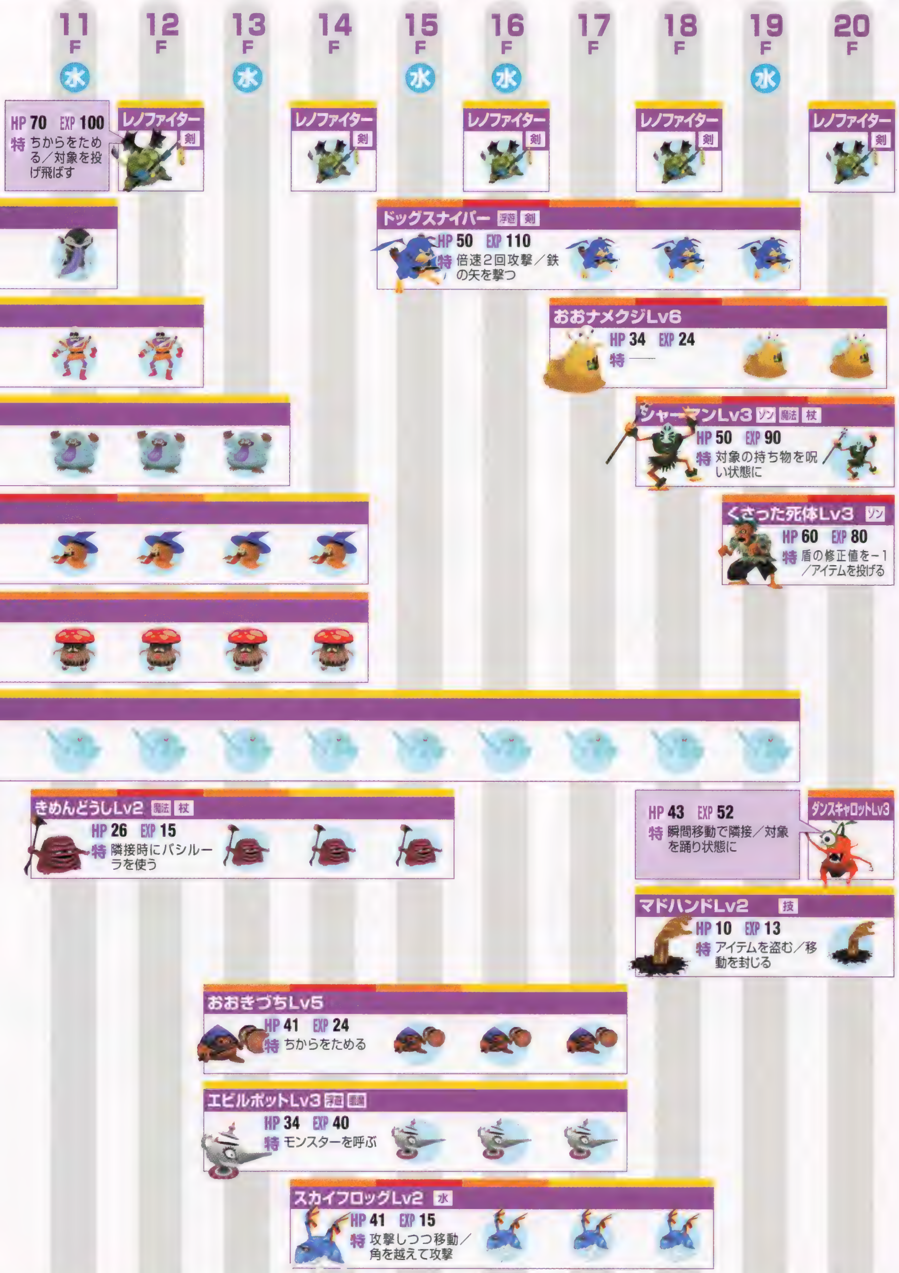
がいこつけんし ツノ 剣 技
HP 35 EXP 39
特 対象の装備品を弾き飛ばす

ビッグスロースLv2
HP 63 EXP 60
特 倍速2回攻撃／攻撃されるまで停止

ゴーストLv2 浮遊
HP 25 EXP 19
特 倍速1回攻撃

おばけキノコ
HP 38 EXP 36
特 対象のちからを低下／毒で分裂

モシャスナイトLv2 剣
HP 59 EXP 105
特 隣接するモンスターに変身／回避率高い



レノファイター 剣
HP 70 EXP 100
特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす

ドッグスナイパー 浮遊 剣
HP 50 EXP 110
特 倍速2回攻撃／鉄の矢を撃つ

おおナメクジLv6
HP 34 EXP 24
特 ——

シャーマンLv3 ゾン 魔法 杖
HP 50 EXP 90
特 対象の持ち物を呪い状態に

くさった死体Lv3 ゾン
HP 60 EXP 80
特 盾の修正値を−1／アイテムを投げる

きめんどうしLv2 魔法 杖
HP 26 EXP 15
特 隣接時にバシルーラを使う

ダンスキャロットLv3
HP 43 EXP 52
特 瞬間移動で隣接／対象を踊り状態に

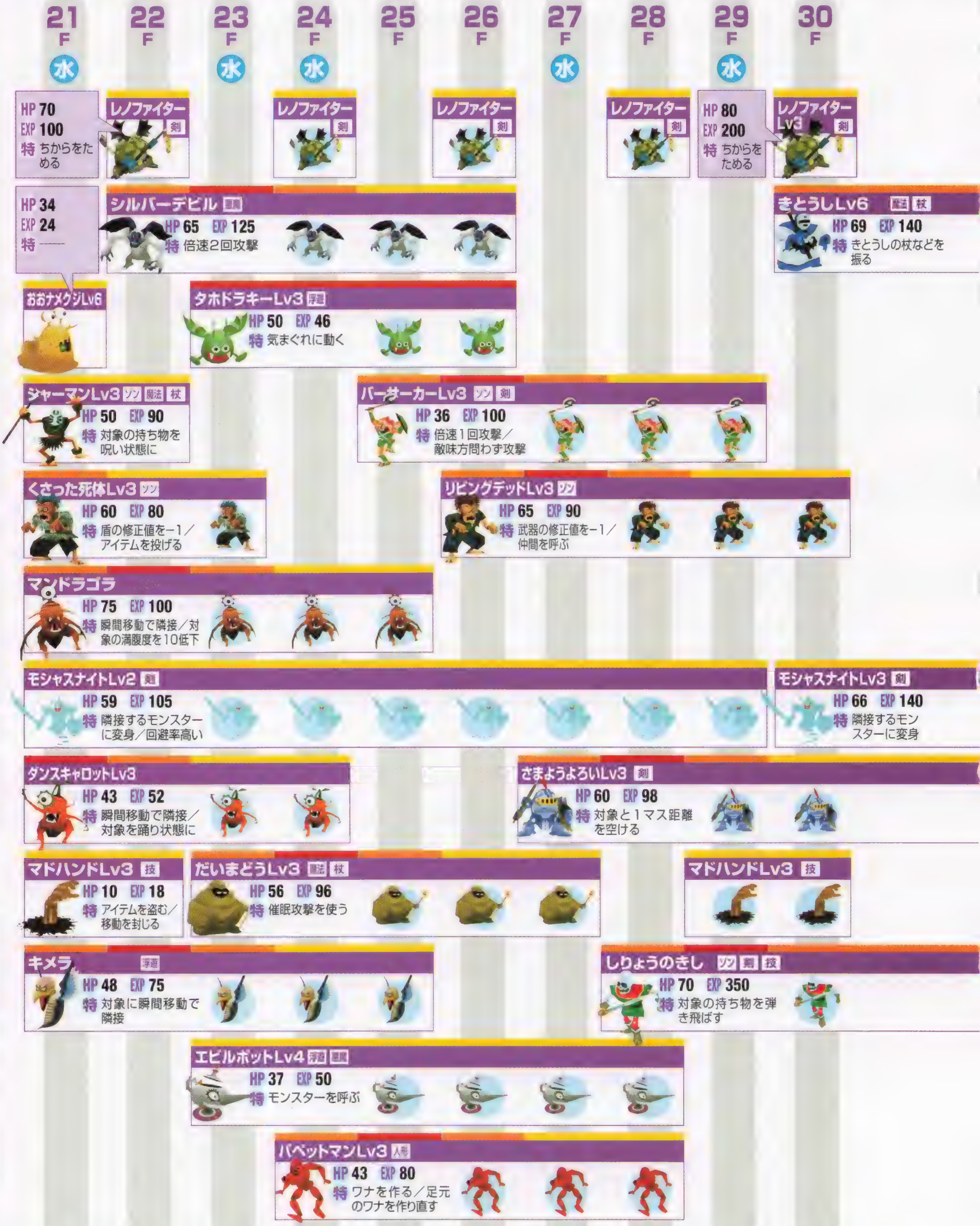
マドハンドLv2 技
HP 10 EXP 13
特 アイテムを盗む／移動を封じる

おおきづちLv5
HP 41 EXP 24
特 ちからをためる

エビルポットLv3 浮遊 [illegible]
HP 34 EXP 40
特 モンスターを呼ぶ

スカイフロッグLv2 水
HP 41 EXP 15
特 攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃

モンスター分布図



HP 70
EXP 100
特 ちからをためる

レノファイター 剣

HP 80
EXP 200
特 ちからをためる

レノファイターLv3 剣

HP 34
EXP 24
特 ――

おおナメクジLv6

シルバーデビル 悪魔
HP 65　EXP 125
特 倍速2回攻撃

きとうしLv6 魔法 杖
HP 69　EXP 140
特 きとうしの杖などを振る

タホドラキーLv3 浮遊
HP 50　EXP 46
特 気まぐれに動く

ジャーマンLv3 ゾン 魔法 杖
HP 50　EXP 90
特 対象の持ち物を呪い状態に

バーサーカーLv3 ゾン 剣
HP 36　EXP 100
特 倍速1回攻撃／敵味方問わず攻撃

くさった死体Lv3 ゾン
HP 60　EXP 80
特 盾の修正値を−1／アイテムを投げる

リビングデッドLv3 ゾン
HP 65　EXP 90
特 武器の修正値を−1／仲間を呼ぶ

マンドラゴラ
HP 75　EXP 100
特 瞬間移動で隣接／対象の満腹度を10低下

モシャスナイトLv2 剣
HP 59　EXP 105
特 隣接するモンスターに変身／回避率高い

モシャスナイトLv3 剣
HP 66　EXP 140
特 隣接するモンスターに変身

ダンスキャロットLv3
HP 43　EXP 52
特 瞬間移動で隣接／対象を踊り状態に

さまようよろいLv3 剣
HP 60　EXP 98
特 対象と1マス距離を空ける

マドハンドLv3 技
HP 10　EXP 18
特 アイテムを盗む／移動を封じる

だいまどうLv3 魔法 杖
HP 56　EXP 96
特 催眠攻撃を使う

マドハンドLv3 技

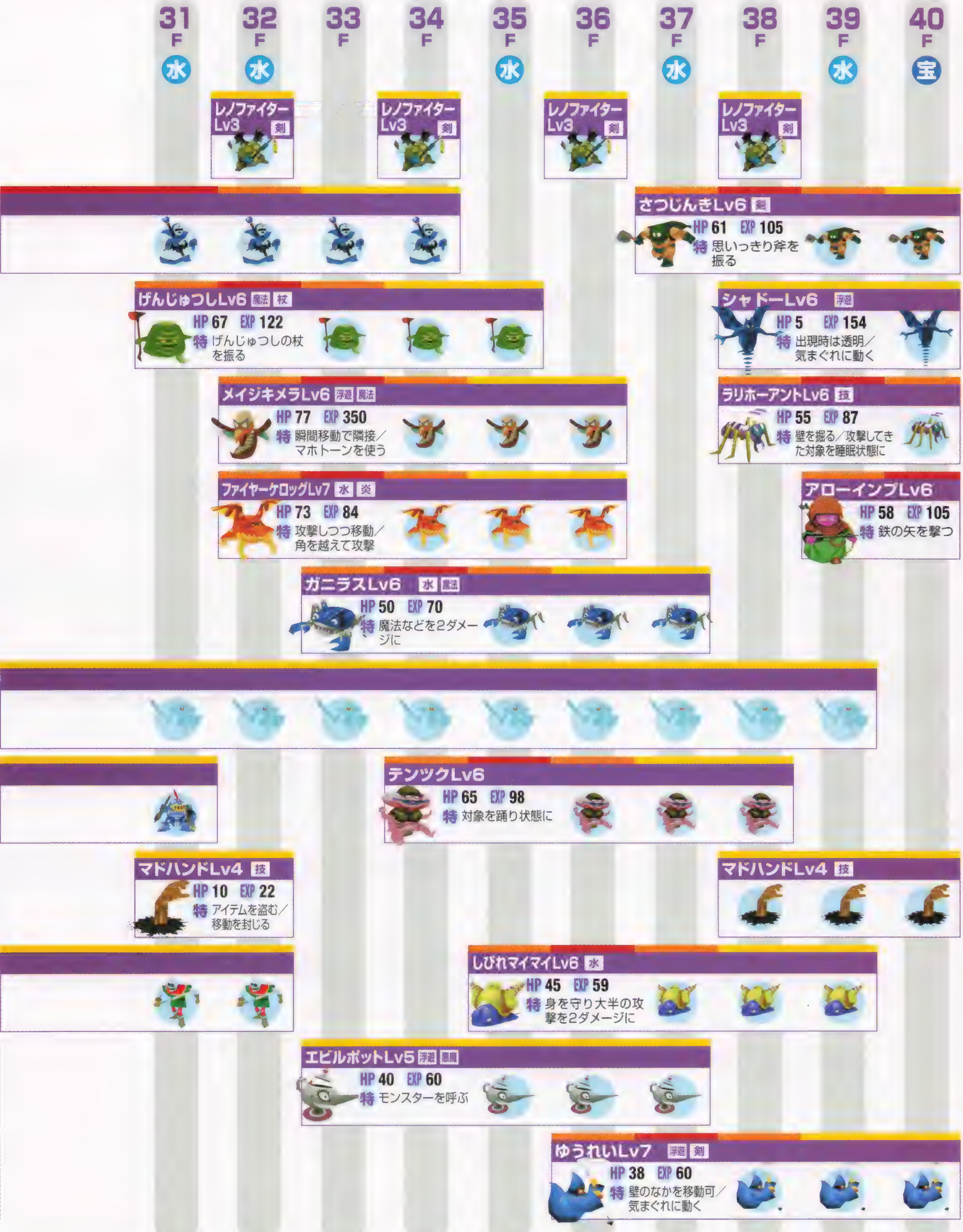
キメラ 浮遊
HP 48　EXP 75
特 対象に瞬間移動で隣接

しりょうのきし ゾン 剣 技
HP 70　EXP 350
特 対象の持ち物を弾き飛ばす

エビルポットLv4 浮遊 悪魔
HP 37　EXP 50
特 モンスターを呼ぶ

パペットマンLv3 人形
HP 43　EXP 80
特 ワナを作る／足元のワナを作り直す

封印の洞くつ


31 F 水
32 F 水
33 F
34 F
35 F 水
36 F
37 F 水
38 F
39 F 水
40 F 宝
レノファイターLv3 剣
レノファイターLv3 剣
レノファイターLv3 剣
レノファイターLv3 剣

さつじんきLv6 剣
HP 61 EXP 105
特 思いっきり斧を振る

げんじゅつしLv6 魔法 杖
HP 67 EXP 122
特 げんじゅつしの杖を振る

シャドーLv6 浮遊
HP 5 EXP 154
特 出現時は透明／気まぐれに動く

メイジキメラLv6 浮遊 魔法
HP 77 EXP 350
特 瞬間移動で隣接／マホトーンを使う

ラリホーアントLv6 技
HP 55 EXP 87
特 壁を掘る／攻撃してきた対象を睡眠状態に

ファイヤーケロッグLv7 水 炎
HP 73 EXP 84
特 攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃

アローインプLv6
HP 58 EXP 105
特 鉄の矢を撃つ

ガニラスLv6 水 魔法
HP 50 EXP 70
特 魔法などを2ダメージに

テンツクLv6
HP 65 EXP 98
特 対象を踊り状態に

マドハンドLv4 技
HP 10 EXP 22
特 アイテムを盗む／移動を封じる

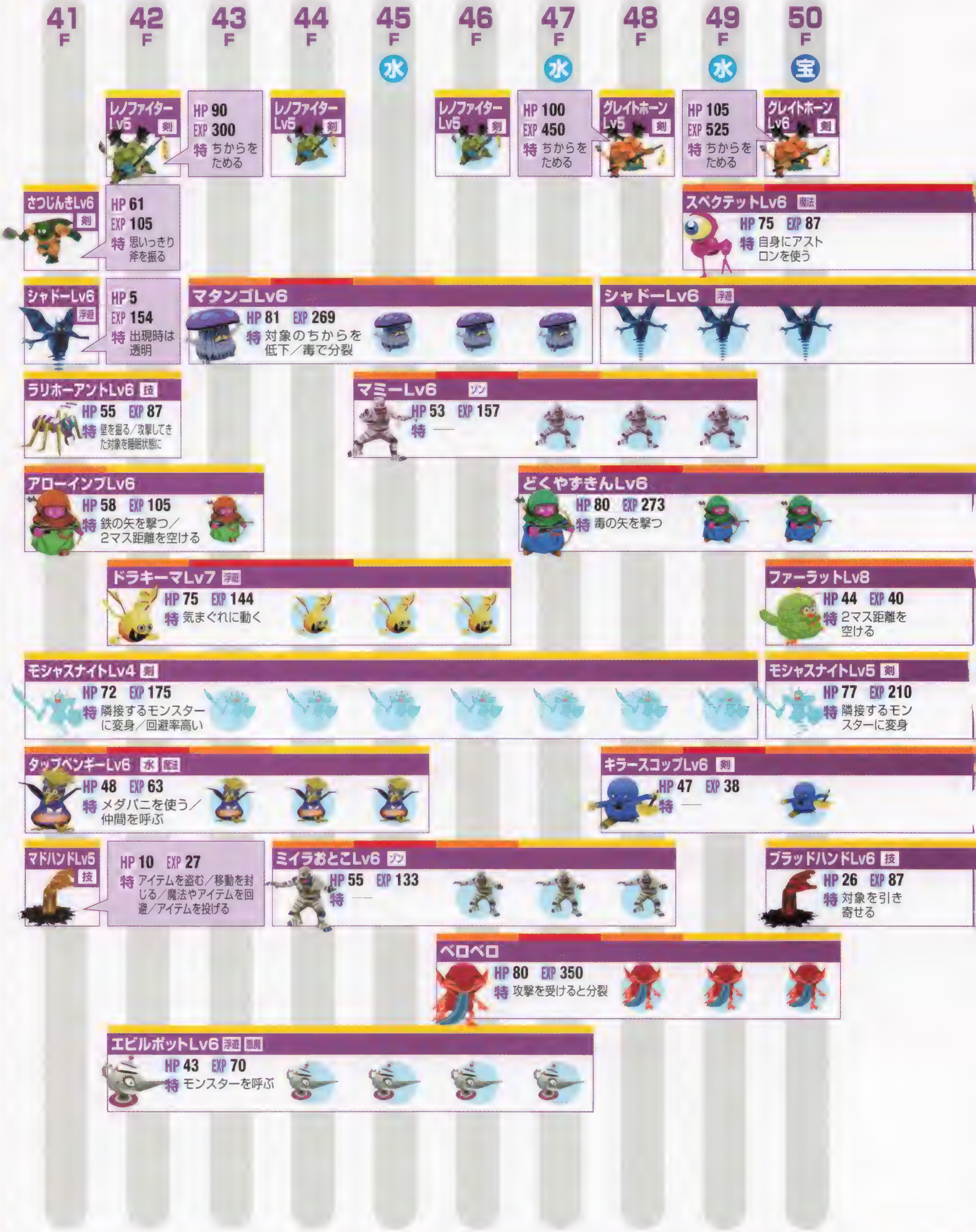
マドハンドLv4 技

しびれマイマイLv6 水
HP 45 EXP 59
特 身を守り大半の攻撃を2ダメージに

エビルポットLv5 浮遊 悪魔
HP 40 EXP 60
特 モンスターを呼ぶ

ゆうれいLv7 浮遊 剣
HP 38 EXP 60
特 壁のなかを移動可／気まぐれに動く

モンスター分布図



レノファイターLv5 剣
HP 90 EXP 300
特 ちからをためる

レノファイターLv5 剣

レノファイターLv5 剣
HP 100 EXP 450
特 ちからをためる

グレイトホーンLv5 剣
HP 105 EXP 525
特 ちからをためる

グレイトホーンLv6 剣

さつじんきLv6 剣
HP 61 EXP 105
特 思いっきり斧を振る

スペクテットLv6 魔法
HP 75 EXP 87
特 自身にアストロンを使う

シャドーLv6 浮遊
HP 5 EXP 154
特 出現時は透明

マタンゴLv6
HP 81 EXP 269
特 対象のちからを低下／毒で分裂

シャドーLv6 浮遊

ラリホーアントLv6 技
HP 55 EXP 87
特 壁を掘る／攻撃してきた対象を睡眠状態に

マミーLv6 ゾン
HP 53 EXP 157
特 ——

アローインプLv6
HP 58 EXP 105
特 鉄の矢を撃つ／2マス距離を空ける

どくやずきんLv6
HP 80 EXP 273
特 毒の矢を撃つ

ドラキーマLv7 浮遊
HP 75 EXP 144
特 気まぐれに動く

ファーラットLv8
HP 44 EXP 40
特 2マス距離を空ける

モシャスナイトLv4 剣
HP 72 EXP 175
特 隣接するモンスターに変身／回避率高い

モシャスナイトLv5 剣
HP 77 EXP 210
特 隣接するモンスターに変身

タップペンギーLv6 水 魔法
HP 48 EXP 63
特 メダパニを使う／仲間を呼ぶ

キラースコップLv6 剣
HP 47 EXP 38
特 ——

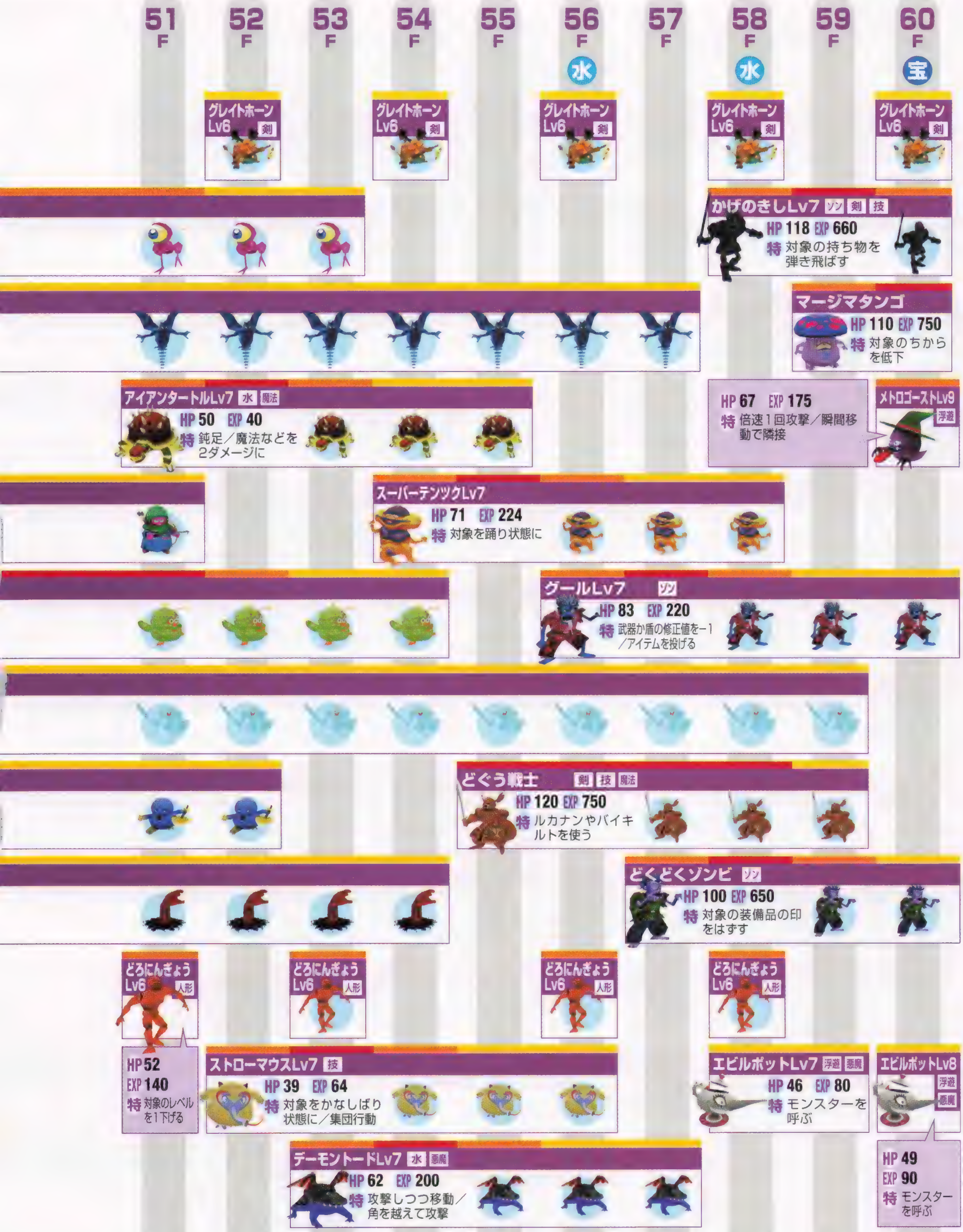
マドハンドLv5 技
HP 10 EXP 27
特 アイテムを盗む／移動を封じる／魔法やアイテムを回避／アイテムを投げる

ミイラおとこLv6 ゾン
HP 55 EXP 133
特 ——

ブラッドハンドLv6 技
HP 26 EXP 87
特 対象を引き寄せる

ベロベロ
HP 80 EXP 350
特 攻撃を受けると分裂

エビルポットLv6 浮遊 悪魔
HP 43 EXP 70
特 モンスターを呼ぶ



グレイトホーンLv6 剣

かげのきしLv7 ゾン 剣 技
HP 118 EXP 660
特 対象の持ち物を弾き飛ばす

マージマタンゴ
HP 110 EXP 750
特 対象のちからを低下

アイアンタートルLv7 水 魔法
HP 50 EXP 40
特 鈍足／魔法などを2ダメージに

メトロゴーストLv9 浮遊
HP 67 EXP 175
特 倍速1回攻撃／瞬間移動で隣接

スーパーテンツクLv7
HP 71 EXP 224
特 対象を踊り状態に

グールLv7 ゾン
HP 83 EXP 220
特 武器か盾の修正値を−1／アイテムを投げる

どぐう戦士 剣 技 魔法
HP 120 EXP 750
特 ルカナンやバイキルトを使う

どくどくゾンビ ゾン
HP 100 EXP 650
特 対象の装備品の印をはずす

どろにんぎょうLv6 人形
HP 52
EXP 140
特 対象のレベルを1下げる

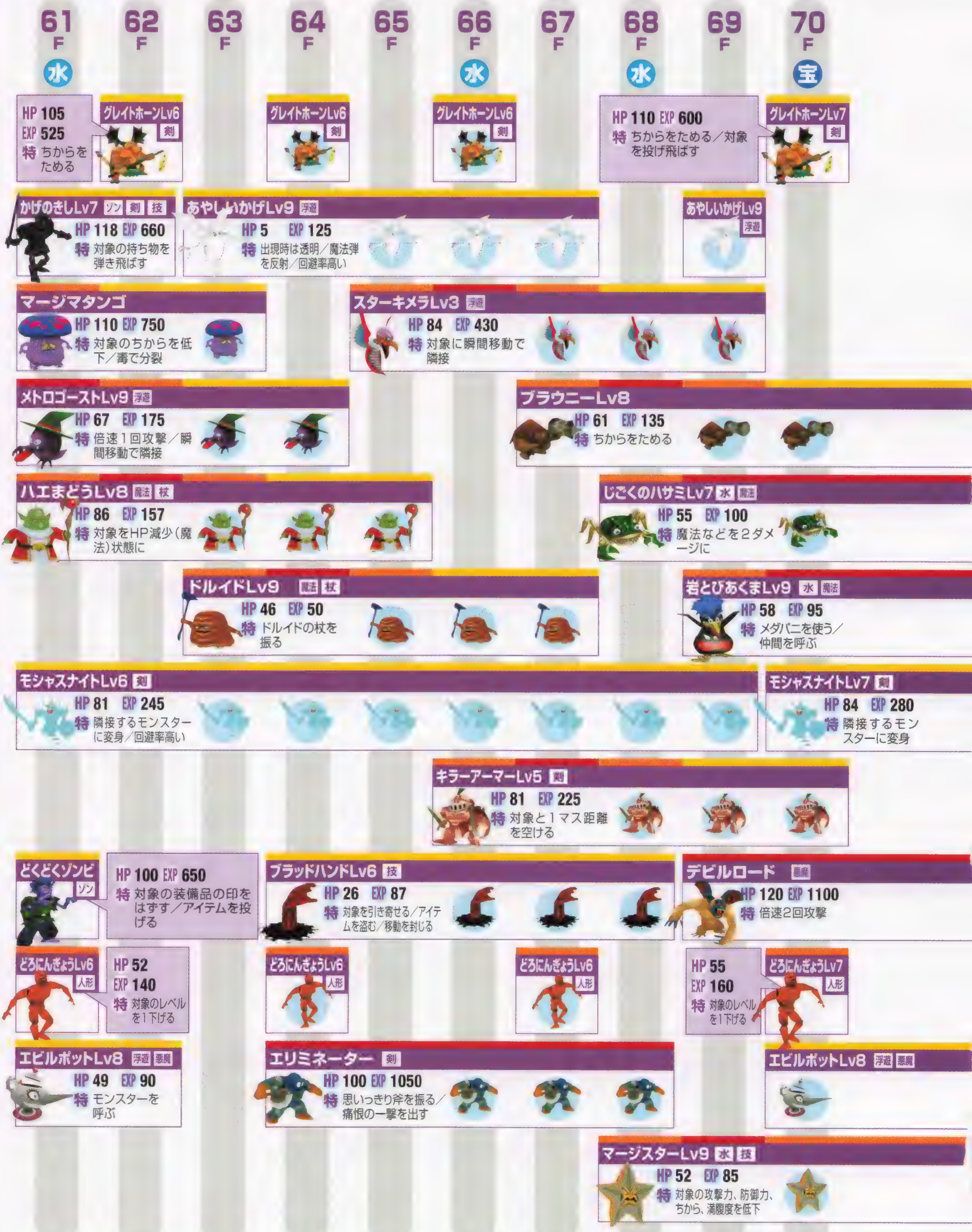
ストローマウスLv7 技
HP 39 EXP 64
特 対象をかなしばり状態に／集団行動

エビルポットLv7 浮遊 悪魔
HP 46 EXP 80
特 モンスターを呼ぶ

エビルポットLv8 浮遊 悪魔
HP 49
EXP 90
特 モンスターを呼ぶ

デーモントードLv7 水 悪魔
HP 62 EXP 200
特 攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃

モンスター分布図



グレイトホーンLv6 剣
HP 105
EXP 525
特 ちからをためる

グレイトホーンLv6 剣

グレイトホーンLv6 剣

グレイトホーンLv7 剣
HP 110 EXP 600
特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす

かげのきしLv7 ゾン 剣 技
HP 118 EXP 660
特 対象の持ち物を弾き飛ばす

あやしいかげLv9 浮遊
HP 5 EXP 125
特 出現時は透明／魔法弾を反射／回避率高い

あやしいかげLv9 浮遊

マージマタンゴ
HP 110 EXP 750
特 対象のちからを低下／毒で分裂

スターキメラLv3 浮遊
HP 84 EXP 430
特 対象に瞬間移動で隣接

メトロゴーストLv9 浮遊
HP 67 EXP 175
特 倍速１回攻撃／瞬間移動で隣接

ブラウニーLv8
HP 61 EXP 135
特 ちからをためる

ハエまどうLv8 魔法 杖
HP 86 EXP 157
特 対象をHP減少（魔法）状態に

じごくのハサミLv7 水 魔法
HP 55 EXP 100
特 魔法などを２ダメージに

ドルイドLv9 魔法 杖
HP 46 EXP 50
特 ドルイドの杖を振る

岩とびあくまLv9 水 魔法
HP 58 EXP 95
特 メダパニを使う／仲間を呼ぶ

モシャスナイトLv6 剣
HP 81 EXP 245
特 隣接するモンスターに変身／回避率高い

モシャスナイトLv7 剣
HP 84 EXP 280
特 隣接するモンスターに変身

キラーアーマーLv5 剣
HP 81 EXP 225
特 対象と１マス距離を空ける

どくどくゾンビ ゾン
HP 100 EXP 650
特 対象の装備品の印をはずす／アイテムを投げる

ブラッドハンドLv6 技
HP 26 EXP 87
特 対象を引き寄せる／アイテムを盗む／移動を封じる

デビルロード 悪魔
HP 120 EXP 1100
特 倍速2回攻撃

どろにんぎょうLv6 人形
HP 52
EXP 140
特 対象のレベルを1下げる

どろにんぎょうLv6 人形

どろにんぎょうLv6 人形

どろにんぎょうLv7 人形
HP 55
EXP 160
特 対象のレベルを1下げる

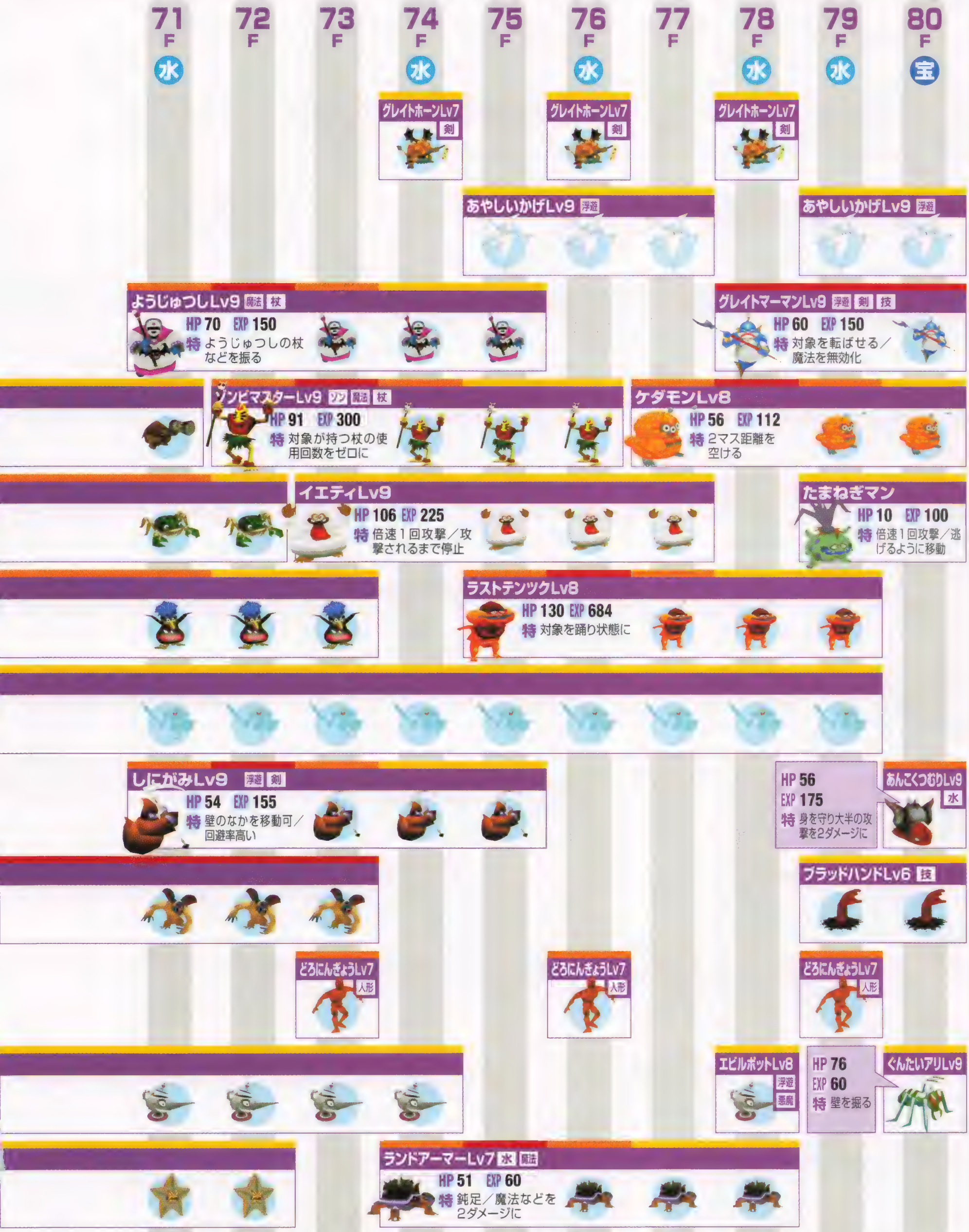
エビルポットLv8 浮遊 悪魔
HP 49 EXP 90
特 モンスターを呼ぶ

エリミネーター 剣
HP 100 EXP 1050
特 思いっきり斧を振る／痛恨の一撃を出す

エビルポットLv8 浮遊 悪魔

マージスターLv9 水 技
HP 52 EXP 85
特 対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下

封印の洞くつ



グレイトホーンLv7 剣

あやしいかげLv9 浮遊

ようじゅつしLv9 魔法 杖
HP 70 EXP 150
特 ようじゅつしの杖などを振る

グレイトマーマンLv9 浮遊 剣 技
HP 60 EXP 150
特 対象を転ばせる／魔法を無効化

ゾンビマスターLv9 ゾン 魔法 杖
HP 91 EXP 300
特 対象が持つ杖の使用回数をゼロに

ケダモンLv8
HP 56 EXP 112
特 2マス距離を空ける

イエティLv9
HP 106 EXP 225
特 倍速1回攻撃／攻撃されるまで停止

たまねぎマン
HP 10 EXP 100
特 倍速1回攻撃／逃げるように移動

ラストテンツクLv8
HP 130 EXP 684
特 対象を踊り状態に

しにがみLv9 浮遊 剣
HP 54 EXP 155
特 壁のなかを移動可／回避率高い

あんこくつむりLv9 水
HP 56
EXP 175
特 身を守り大半の攻撃を2ダメージに

ブラッドハンドLv6 技

どろにんぎょうLv7 人形

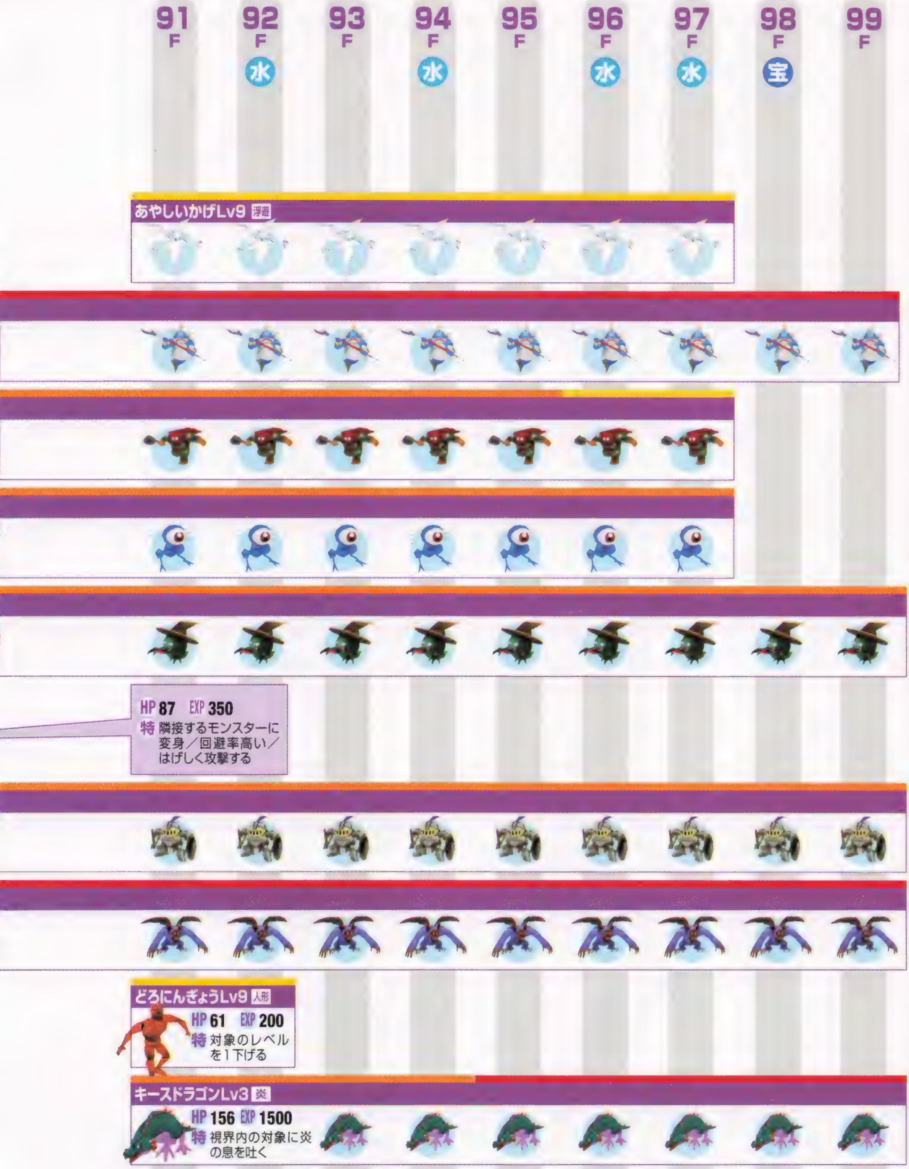
エビルポットLv8 浮遊 悪魔

ぐんたいアリLv9
HP 76
EXP 60
特 壁を掘る

ランドアーマーLv7 水 魔法
HP 51 EXP 60
特 鈍足／魔法などを2ダメージに

モンスター分布図

	81F	82F	83F	84F	85F	86F	87F	88F	89F	90F
				水		水		水	水	宝
グレイトホーンLv8 剣 HP 115 EXP 675 特 ちからをためる		●		●	●	●		●		●
あやしいかげLv9 浮遊 HP 5 EXP 125 特 出現時は透明／魔法弾を反射／回避率高い	●	●	●	●					●	
グレイトマーマンLv9 浮遊 剣 技 HP 60 EXP 150 特 対象を転ばせる／魔法を無効化	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ケダモンLv8 HP 56 EXP 112 特 2マス距離を空ける	●									
デスストーカー 剣 HP 150 EXP 1400 特 思いっきり斧を振る／痛恨の一撃を出す						●	●	●	●	●
たまねぎマン HP 10 EXP 100 特 倍速1回攻撃／逃げるように移動	●		●	●						
おおめだまLv9 HP 91 EXP 440 特 視野内の対象を混乱状態に							●	●	●	●
ヘルゴーストLv9 浮遊 HP 72 EXP 375 特 倍速1回攻撃／瞬間移動で隣接					●	●	●	●	●	●
モシャスナイトLv8 剣 HP 86 EXP 315 特 隣接するモンスターに変身／回避率高い	●	●	●	●	●	●	●	●	●	モシャスナイトLv9 剣 ●
あんこくつむりLv9 水 HP 56 EXP 175 特 身を守り大半の攻撃を2ダメージに	●	●	●	●						
じごくのよろいLv5 剣 HP 131 EXP 3300 特 1マス距離を空ける／攻撃を反射						●	●	●	●	●
ブラッドハンドLv6 技 HP 26 EXP 87 特 対象を引き寄せる／アイテムを盗む	●	●	●							
バズズ 悪魔 HP 135 EXP 1600 特 倍速2回攻撃							●	●	●	●
どろにんぎょうLv8 人形 HP 58 EXP 180 特 対象のレベルを1下げる		●	●	●	●	●	●	●	●	●
ぐんたいアリLv9 HP 76 EXP 60 特 壁を掘る／仲間を呼ぶ／集団行動	●	●	●	●						
キラーブラスター 剣 技 魔法 HP 135 EXP 1950 特 ルカナンを使う／魔法を無効化	●	●	●	●	●	●				


91F
92F 水
93F
94F 水
95F
96F 水
97F 水
98F 宝
99F
あやしいかげLv9 浮遊
どろにんぎょうLv9 人形
キースドラゴンLv3 炎

HP 87 **EXP** 350
特 隣接するモンスターに変身／回避率高い／はげしく攻撃する

どろにんぎょうLv9 人形
HP 61 **EXP** 200
特 対象のレベルを1下げる

キースドラゴンLv3 炎
HP 156 **EXP** 1500
特 視界内の対象に炎の息を吐く

入手できるアイテム

【祝福】あり（未識別）　**【ミミック】**あり
【呪い】あり（未識別）　**【ひとくいばこ】**なし

剣

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
アイスソード	—	—	○
ウィンドスピアー	○	○	○
エリミネーターの斧	—	—	○
おおきづち	○	—	—
オーシャンロッド	○	○	○
キラーヘッド	○	—	○
金の剣	○	○	○
こんぼう	○	○	—
さきぼそりの剣	—	—	○
スパークソード	—	—	○
せいぎのそろばん	—	○	○
ゾンビキラー	○	○	○
つるはし	○	○	—
デーモンバスター	○	○	○
鉄の斧	○	○	—
銅の剣	○	○	—
ドールクラッシャー	○	○	○
ドラゴンキラー	○	○	○
鋼鉄の剣	○	○	—
はぐれメタルの剣	○	○	○
必中の剣	—	○	—
ベビーフォーク	—	—	○
ボンバーキラー	—	○	○
ライフドレイン	—	○	—
ルカナンソード	—	○	○

モンスター固有所持アイテム

- デスストーカーの斧（デスストーカー）

爪

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

名前	落	壁	店
うみどりの爪	—	○	—
クロウアンドレア	—	○	—

盾

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
木の盾	○	○	—
クロムシールド	○	○	○
こうらの盾	○	○	—
真紅の盾	○	○	○
青銅の盾	○	○	—
使いすての盾	—	○	○
鋼鉄の盾	○	○	○
爆発よけの盾	○	○	○
はぐれメタルの盾	○	○	○
ホワイトクロス	—	—	○
やいばの盾	○	○	○
ラウンドシールド	○	○	○

指輪

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
傷みよけの指輪	○	—	○
遠投の指輪	○	—	○
混乱よけの指輪	○	—	○
ちからの指輪	○	—	—
通過の指輪	○	—	○
透視の指輪	○	—	○
毒けしの指輪	○	—	○
人形よけの指輪	○	—	○
眠らずの指輪	○	—	○
呪いよけの指輪	○	—	—
爆発の指輪	○	—	○
ハラペコの指輪	○	—	—
ハラ守りの指輪	○	—	○
ハラモチの指輪	○	—	○
へた投げの指輪	○	—	○
まがりの指輪	○	—	○
ミニデーモンの指輪	○	—	—
ルーラの指輪	○	—	○
ワナあての指輪	○	—	○

矢

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
会心の矢	—	○	—
木の矢	○	○	—
銀の矢	○	○	○
鉄の矢	○	○	○
毒の矢	○	○	○
ブーメラン	○	○	○
ふきとばしの矢	—	○	—
まじんの矢	—	○	—
魔法の矢	—	○	—

モンスター固有所持アイテム

- 木の矢（リリパット）
- 銀の矢（ドッグスナイパー）
- 鉄の矢（アローインプ）
- 毒の矢（どくやずきん）

石

落ちている確率 ★☆☆☆☆

名前	落	壁	店
魔法の石	—	○	○
ようがん石	○	—	—

大砲の弾

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

名前	落	壁	店
大砲の弾	—	○	○

食料

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
大きなパン	○	—	○
きょだいなパン	—	—	○
くさったパン	○	○	—
くさりきったパン	○	○	—
パン	○	—	—
魔法のパン	—	○	—

モンスター固有所持アイテム

- オニオンブレッド（たまねぎマン）

草

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
胃拡張のたね	○	○	—
胃下垂のたね	—	○	—
胃縮小のたね	—	○	—
踊り草	○	○	○
火炎草	○	○	○
かなしばりのたね	○	○	○
しあわせのたね	○	○	—
しんぴの草	○	○	○
すばやさのたね	○	○	○
世界樹の葉	○	○	○
でたらめ草	○	○	○
鉄化のたね	○	○	○
毒けし草	○	○	○
毒草	○	○	○
バーサーカーのたね	○	○	—
ふこうのたね	○	○	—
まどわし草	○	○	○
めぐすり草	○	○	○
目覚まし草	○	○	○
メダパニ草	○	○	○
めつぶし草	○	○	○
ラリホー草	○	○	○
ルーラ草	○	○	○

巻物

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
イオの巻物	○	○	○
祈りの巻物	—	○	○
インパスの巻物	—	○	○
うしろむきの巻物	○	○	○
炎上の巻物	○	○	○
大風の巻物	—	○	○
大部屋の巻物	○	—	—
かなしばりの巻物	○	○	○
ザオラルの巻物	○	○	○
時限爆弾の巻物	○	○	○
地獄耳の巻物	○	○	○
シャナクの巻物	○	○	○
スカラの巻物	○	○	○
すてみの巻物	—	○	○
砂柱の巻物	○	○	○
聖域の巻物	○	○	○
聖城の巻物	—	○	—

封印の洞くつ

名前	落	壁	店
千里眼の巻物	○	○	○
ダイバクハツの巻物	—	○	○
中部屋の巻物	○	—	—
壺強化の巻物	—	○	—
トラマナの巻物	○	○	○
バイキルトの巻物	○	○	○
白紙の巻物	—	○	○
バクスイの巻物	○	○	○
はりつけの巻物	○	○	○
パルプンテの巻物	○	—	—
パワーアップの巻物	○	○	○
パンの巻物	○	○	○
ひきよせの巻物	○	○	○
氷結の巻物	○	○	○
ふはつの巻物	○	○	—
変身の巻物	—	○	○
まものしばりの巻物	○	○	○
水がれの巻物	○	○	○
メダパニの巻物	—	○	○
メッキの巻物	○	○	○
リレミトの巻物	○	○	—
ルカナンの巻物	○	○	○
レミーラの巻物	○	○	○
ワナけしの巻物	○	○	○
ワナ作動の巻物	—	○	○

杖

落ちている確率
★★☆☆☆

名前	落	壁	店
いかずちの杖	○	○	○
イカリの杖	○	○	—
痛みわけの杖	○	○	—
一時しのぎの杖	○	○	○
おびえの杖	○	○	○
風の杖	○	○	○
かなしばりの杖	○	○	○
きとうしの杖	—	○	—
クオーターの杖	○	○	—
げんじゅつしの杖	—	○	—
氷柱の杖	○	○	○
転ばぬ先の杖	○	○	—
砂柱の杖	○	○	○
とびつきの杖	○	○	○
ドルイドの杖	—	○	—
トンネルの杖	○	○	○
バーサーカーの杖	○	○	—
場所替えの杖	○	○	○
バシルーラの杖	○	○	—
万能の杖	○	○	○
ピオリムの杖	○	○	—
ひきよせの杖	○	○	○
火柱の杖	○	○	○
封印の杖	○	○	○
ふきとばしの杖	○	○	○
分裂の杖	○	—	—
へんげの杖	—	○	○
ホイミの杖	○	○	○
ボミオスの杖	○	○	○
マヌーサの杖	○	○	○
丸得の杖	○	○	○
身代わりの杖	○	○	○
ミミックの杖	○	—	—
メダパニの杖	○	○	○
もろはの杖	○	○	○
ようじゅつしの杖	—	○	—
ラリホーの杖	○	○	○
ルカニの杖	○	○	○
レミーラの杖	○	○	○
レムオルの杖	○	○	—

モンスター固有所持アイテム

- きとうしの杖（きとうし）
- げんじゅつしの杖（げんじゅつし）
- ドルイドの杖（ドルイド）
- バシルーラの杖（きめんどうし）
- ようじゅつしの杖（ようじゅつし）

名前	落	壁	店

壺

落ちている確率
★★☆☆☆

名前	落	壁	店
インパスの壺	○	○	—
回復の壺	○	—	○
火薬壺	○	○	○
草の神の壺	○	—	—
合成の壺	○	○	○
祝福の壺	○	—	○
すいこみの壺	○	—	○
倉庫の壺	—	—	○
とじこめの壺	○	○	—
呪いの壺	○	—	○
へんげの壺	—	—	○
保存の壺	○	—	○
まものの壺	○	○	○
水がめ	○	—	○
ワープの壺	—	—	○

その他

落ちている確率
★★★☆☆

名前	落	壁	店
ゴールド	○	○	—
ちいさなメダル	○	○	—
カギ	○	○	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

封印の洞くつ

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～2F	△	△	△	△	×	△	△	△	△	×	△	△	×	△	△	△	△	△	×	×
3～5F	○	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×
6～10F	○	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×
11～20F	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×
21～99F	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×

エンディング後ダンジョン⑤

全99F

不思議の宝物庫

出現する敵が強いうえに危険な石像も多く、アイテムを持ちこめるダンジョンのなかでは、もっとも難易度が高い。そのかわり、壁のなかや宝物部屋には貴重なアイテムが隠されている。

特別ルール

入るときのセーブ	あり
開始レベル	現在のレベル
アイテム持ちこみ	20個まで
所持金持ちこみ	可
仲間連れこみ	可
倒れた場合のペナルティ	アイテムと所持金は全部失い、能力値は入る前にもどる

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	あり	あり	あり	なし	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	×	○	—	×	×	×	×	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法

プチット族を全員救出しよう

封印の洞くつでプチット族を全員救出したあと、プチットの村の長老に話しかけよう。これで不思議の宝物庫へ入れるようになる。

アドバイス①

レベルアップと装備強化をはかる

まずは、下準備としてレベル上げと装備の強化を行なうこと。レベル上げは不思議の宝物庫の浅いフロアで行ない、それと同時に、合成が行なえるモンスター(→P.258)を仲間にしたり、つるはしや大部屋の巻物などで壁のなかから貴重なアイテムを入手したりしよう。

装備は、白紙の巻物を異種合成することで印数を限界まで増やし、厳選した印を付ける。オススメの印は、下の表のとおり。なお、ポポロの武器は、途中で敵を仲間に加えつつ進むためにもクロウアンドレアを用意したい。

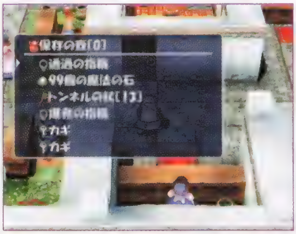
合成のベースとそれに付ける印の一例

系統	合成のベース	付ける印
剣	ロトの剣、 メタルキングの剣	「悪」×2、「必」、「封」、「スライム」×2、「雷」×4
盾	黄金の盾、 メタルキングの盾	「印」、「爆」×4
指輪	黄金の指輪、 ふつうの指輪	トルネコ用……「回復」×2、「視」、「眠」、「腹」、「腹もち」 ポポロ用……「乱」、「影」、「石像」、「視」、「眠」、「腹」

準備

99F突破に向けて大量のアイテムを持ちこむ

必要な装備がそろい、レベルも40くらいまで上がったら、99F突破に挑戦する頃合い。ダンジョンの床に落ちているのは雑草とゴールドばかりなので、役立つアイテムをできるかぎり多く持ちこもう。食料も、念のためきょだいなパンを10個ほど用意したい。モンスターハウス対策として、聖域の巻物などもほしいところだ。



←宝物部屋のアイテムを手に入れたいなら、そのためのアイテムを用意しよう。

←↑トルネコの場合は、毒の矢も持ちこんでおきたい。弱化のワナや封印のワナの効果を消す目的で敵の攻撃をわざと受けるさい、事前に敵の攻撃力を下げておけるからだ。

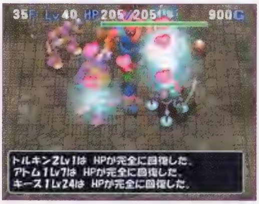
アドバイス② (1～50F)

装備や仲間が強ければ力押しで

自分のレベルや装備、仲間が99Fを目指せるだけの強さになっていれば、50Fまでは通常攻撃だけで進める。ただし、29～31Fと49Fにはゴールデンスライムがよく出現するので、右に書いた対処法を参考に戦うこと。

部屋のなかにワナ増殖の石像、すいとりの石像、踊りの石像、メガンテの石像のいずれかを発見したら､その部屋を通らないように探索するか、すぐに壊そう。周囲に敵がいるなら、その場からワープさせたり､かなしばり状態にするなどして、石像を壊すまで戦いを避けたい。

15Fと35Fは大部屋のモンスターハウスになっている。15Fは通常攻撃だけでも切り抜けられるが、35Fは敵が強めなので、無難にいくなら聖域の巻物を床に置いてその上で戦おう。



トルキン2Lv1は HPが完全に回復した。
アトム1Lv7は HPが完全に回復した。
キース1Lv24は HPが完全に回復した。

←ポポロでモンスターハウスがツラいなら、ベホマスライムを仲間にしてHP回復をまかせるといい。

アドバイス③ (51～99F)

複数の敵とは同時に戦わない

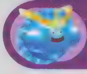
51Fからは、下のフロアほど多くの敵が高いレベルで出現するため、手ごわさがグッと増す。アイテムを使用してでも、1対1で敵と戦うようにしたい。また、ポポロだと敵の攻撃1回でちからつきる危険性が出てくるので、絶対に敵の攻撃を受けないように行動すること。なお、55Fは大部屋のモンスターハウスになっている。聖域の巻物を置いて戦うのが有効だが、まれにゴールデンスライムが出現するので油断は禁物。

80Fあたりからは、トロルキングやゴールドマンに対して操作キャラクターの通常攻撃で20前後（「雷」の印が4つ付いた剣だと40前後）のダメージしか与えられなくなる。1対1でも戦うのがツラいと感じたら、クオーターの杖やパワーアップの巻物などを使ってから戦おう。

モンスター！PICKUP

キングスライムLv1～10 **3～99F**

ベホマラーはジャマになることが多い



スライムエンペラーLv1～10 **3～99F**

よけいなベホマラーは使わせない

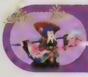
視界内にいる敵味方すべてのHPを100ポイント回復する特技（ベホマラー）は、こちらのHPが残り少ないときは助けになるが、せっかく減らした敵のHPを回復させてしまうケースのほうが多い。HPを回復させてばかりで敵を倒せないときは、キングスライムやスライムエンペラーを、バシルーラの杖でワープさせたり、封印の杖などで特技を使えない状態にしてから、敵に攻撃を行なおう。

ゴールデンスライムLv1～10 **29～99F**

マダンテを受けないように行動する

視界内にいる操作キャラクターとその仲間に「残りHPを1にするダメージ（残りHPが100以下の相手には100ダメージ）」を与える特技、マダンテが危険。マダンテで倒されないように、世界樹の葉を壺から出しておき、残りHPも101以上を維持しよう。

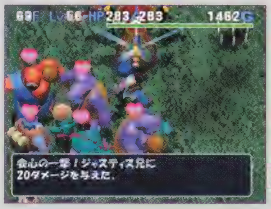
戦うさいは、まずは敵が特技を使えない状態にするのが無難だが、鉄化状態になってマダンテを無効化したり、べつの敵を身代わり状態にしてマダンテを受けてもらうといった手もある。また、10ダメージの石像がある部屋では、マダンテも10ダメージになるので怖くない。なお、マダンテを使ったゴールデンスライムは、残りHPが1に減って封印状態になるので、あとはラクに倒せる。



ジャスティス兄Lv1～10 **45～96F**

自分を強化するか身代わりを立てて戦おう

ヘルジャスティス（2回目）と同じ能力を持つ。魔法やアイテムの効果が2ダメージに変えられてしまうため、トルネコの場合は、必要ならすばやさのたねを飲んだりパワーアップの巻物を読んだあと、通常攻撃で戦おう。ポポロの場合は、敵か仲間を身代わり状態にしておけば、仲間を洗脳状態にする特殊攻撃を使ってこなくなるので、その間に倒すといい。



会心の一撃！ジャスティス兄に
20ダメージを与えた。

←身代わり状態にした仲間は、ジャスティス兄を倒したあと、万能の杖でもとにもどそう。

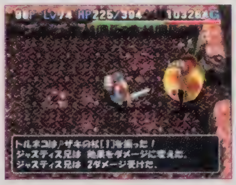
仲間にしたい！モンスター

アトラスLv1 1〜5F
レベルアップで攻撃力が大幅に上がる

トロルキングLv1 11〜15F
アトラスよりも能力値が少し高い

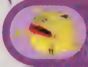
ジャスティス兄Lv1 45〜50F
敵を洗脳状態にすることもできる

クロウアンドレアがないと仲間にするのは困難だが、レベルが1上がるだけで攻撃力が60〜70伸び、目に見えて強くなる。レベルアップに必要な経験値がケタちがいに多いので、しあわせのたねを利用しよう。なお、51F以降では高いレベルで出現するため、仲間にした直後から戦力になる。



トルネコは ザキの杖[1]を振った！
ジャスティス兄は 効果をダメージに変えた。
ジャスティス兄は 2ダメージ受けた。

←ジャスティス兄は、魔法攻撃を2ダメージに変えるほか、敵を洗脳状態にする特殊攻撃なども使う。

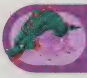


バブリン 5〜23F
飲みこんだ2個のアイテムを合成できる

プヨンターゲット 20〜35F
一度に3個まで合成できる

ポムポムボム 15〜42F
4つまでの合成が可能

いずれも、投げ当てられたアイテムを飲みこんで合成する特殊能力を持つ。異種合成は、これらのモンスターに飲みこませることでのみ可能だ。ただし、合成したアイテムは、倒したり転ばせたりしないと取り出せないので注意（→P.227）。



キースドラゴンLv3 26〜29F
敵を狙って飛ぶ炎の息が役立つ

炎の息が放物線投げの軌道で飛ぶため、途中に何かあってもそれを越えて目標に当たる。キースドラゴン自身が爆風で消滅しない点も大きなメリット。能力値は、アトラスやトロルキングほどではないものの高いほうだ。

宝物部屋ガイド

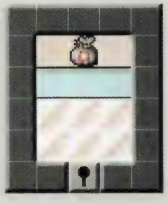
不思議の宝物庫

ダンジョンの名前どおり、宝物部屋が多い。下層では、ストレイトソード、はやぶさの剣、インパスの指輪、ロトの盾などが手に入る。

■ 掘れない壁	■ 掘れる壁	□ 床
□ ツルツル床	▨ トゲトゲ床（35ダメージ）	■ 水路
■ 水晶	■ 扉	

30F

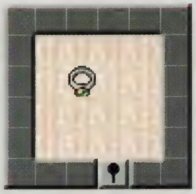
5000G



通過の指輪などで水路を渡れば、拾うのは簡単。しかし、拾えるのが5000Gだけなので、カギを使ってまで入る必要はないかも？

40F

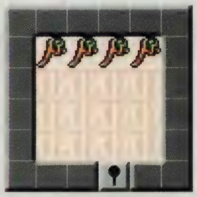
紙一重の指輪



トゲトゲ床だらけなので、残りHPに注意しながら進もう。トゲトゲ床を壊せるか、踏まなくなる効果が得られるアイテムも有効。

50F

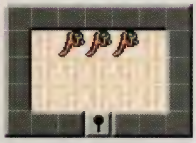
草うけの杖



40Fと同じく、トゲトゲ床の上を通る必要がある。アイテムが4つもあるので、道具欄に空きをあらかじめ作っておきたい。

60F

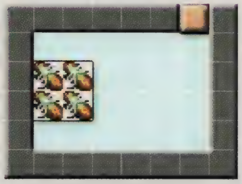
草なげの杖



40Fと同じ。50Fで拾える草うけの杖と合わせて道具欄が7つも埋まってしまうので、合成の壺があるなら合成してまとめておこう。

70F

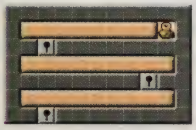
祈りの巻物



唯一、カギのかかった扉がない宝物部屋。掘れる壁があるので、そこから入ろう。あとは、通過の指輪や水がれの巻物があればOK。

75F

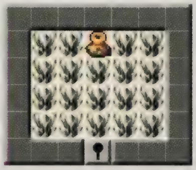
魔法の壺



壁をたくさん掘り進むには、トンネルの杖や複数のつるはしなどが必要。カギも3つ使うことになるが、強力な武器が手に入る。

80F

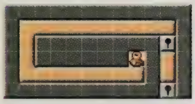
魔法の壺



ジャマな水晶を、つるはしなどで壊すか爆風で消滅させていけばいい。水晶を3つ壊すだけのアイテムがあれば、魔法の壺を拾える。

85F

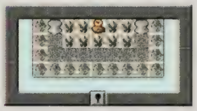
魔法の壺



75Fと同様に、壁を掘り進んでいく必要があり、カギのかかった扉も複数ある。魔法の壺の中身は、ぜひとも手に入れたいところ。

90F

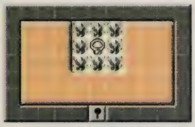
魔法の壺
落とし穴のワナ
ワープのワナ
重力の石像



水路を渡り、ワナと水晶を壊せばいい。火薬壺を持っているなら、それで水晶を壊したあとアイテムを引き寄せる手もある。

95F

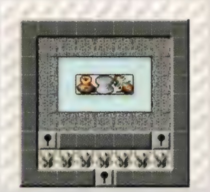
はね返しの指輪



壁と水晶で囲まれたなかにアイテムがある。壁を掘るアイテムと水晶を壊すアイテムが必要だが、爆風なら壁も水晶も壊すことが可能。

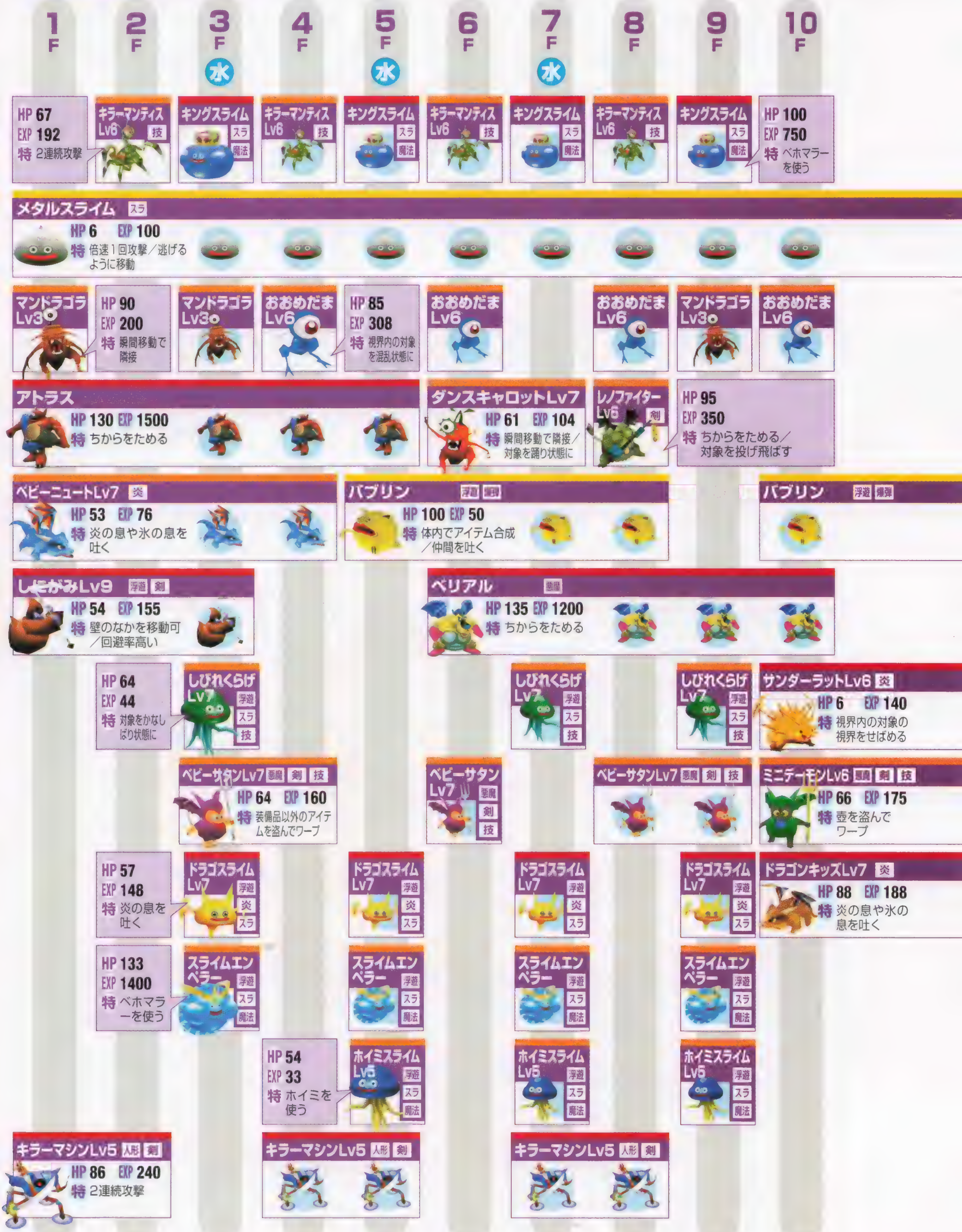
98F

魔法の壺
黄金の紙切れ
落とし穴のワナ
重力の石像



水晶で埋めつくされた通路の向こうに、落とし穴と水路が並ぶ小部屋がある。水晶とワナを壊す手段、および水路を渡る手段が必要。

モンスター分布図



キラーマンティスLv6 技
HP 67 EXP 192
特 2連続攻撃

キングスライム スラ 魔法
HP 100 EXP 750
特 ベホマラーを使う

メタルスライム スラ
HP 6 EXP 100
特 倍速1回攻撃／逃げるように移動

マンドラゴラLv3
HP 90 EXP 200
特 瞬間移動で隣接

おおめだまLv6
HP 85 EXP 308
特 視界内の対象を混乱状態に

アトラス
HP 130 EXP 1500
特 ちからをためる

ダンスキャロットLv7
HP 61 EXP 104
特 瞬間移動で隣接／対象を踊り状態に

レノファイターLv6 剣
HP 95 EXP 350
特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす

ベビーニュートLv7 炎
HP 53 EXP 76
特 炎の息や氷の息を吐く

バブリン 浮遊 爆弾
HP 100 EXP 50
特 体内でアイテム合成／仲間を吐く

しにがみLv9 浮遊 剣
HP 54 EXP 155
特 壁のなかを移動可／回避率高い

ベリアル 悪魔
HP 135 EXP 1200
特 ちからをためる

しびれくらげLv7 浮遊 スラ 技
HP 64 EXP 44
特 対象をかなしばり状態に

サンダーラットLv6 炎
HP 6 EXP 140
特 視界内の対象の視界をせばめる

ベビーサタンLv7 悪魔 剣 技
HP 64 EXP 160
特 装備品以外のアイテムを盗んでワープ

ミニデーモンLv6 悪魔 剣 技
HP 66 EXP 175
特 壺を盗んでワープ

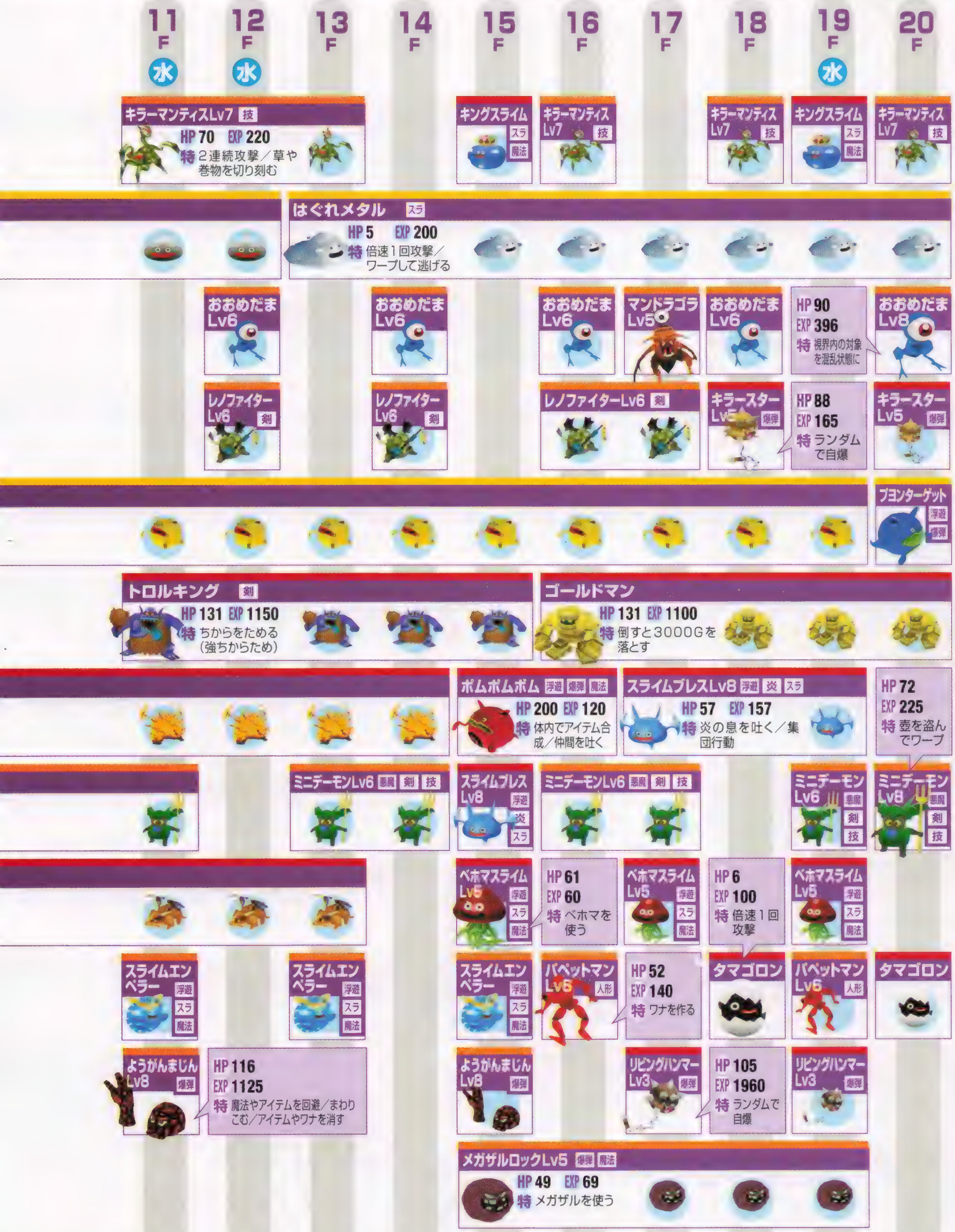
ドラゴスライムLv7 浮遊 炎 スラ
HP 57 EXP 148
特 炎の息を吐く

ドラゴンキッズLv7 炎
HP 88 EXP 188
特 炎の息や氷の息を吐く

スライムエンペラー 浮遊 スラ 魔法
HP 133 EXP 1400
特 ベホマラーを使う

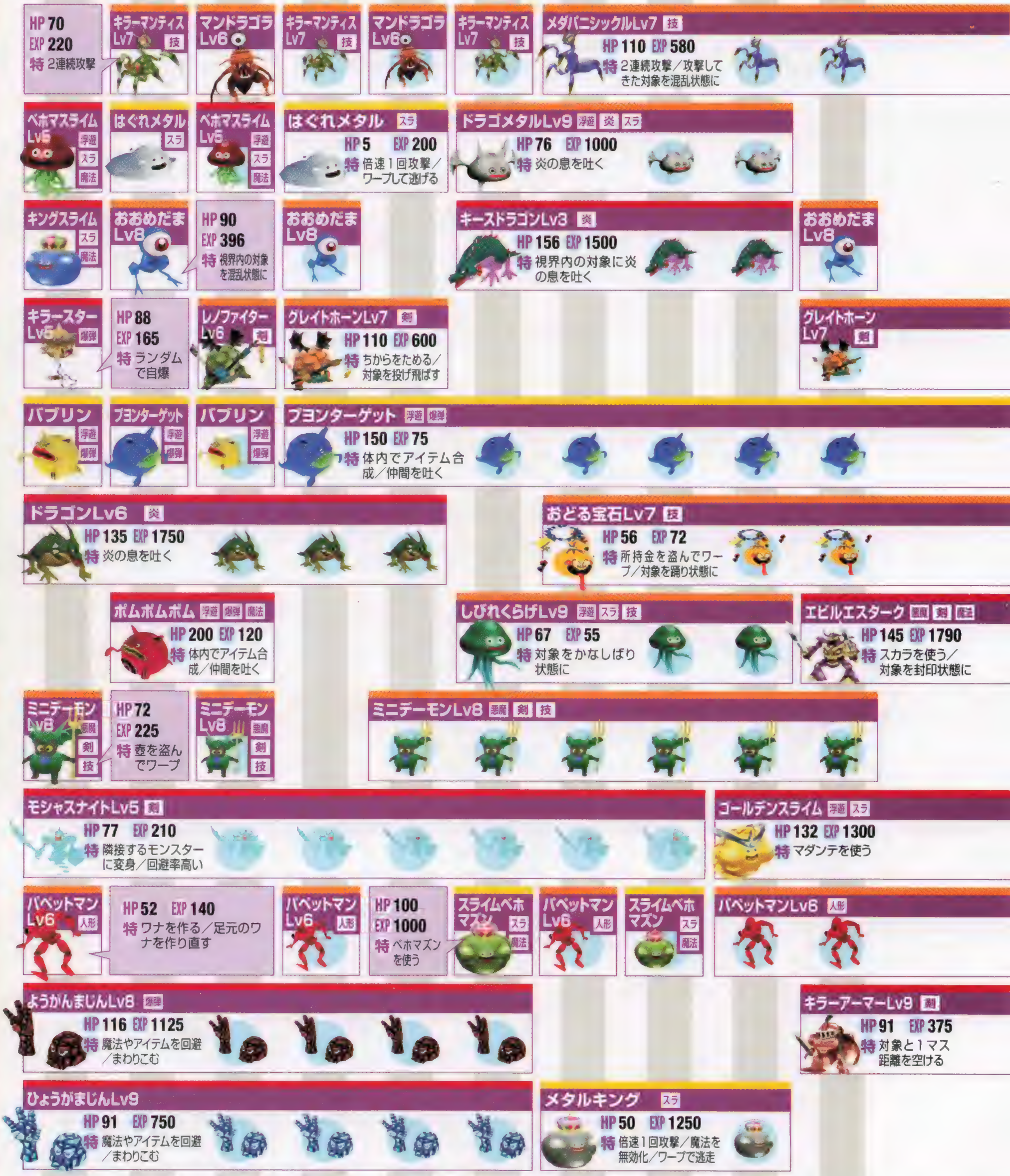
ホイミスライムLv5 浮遊 スラ 魔法
HP 54 EXP 33
特 ホイミを使う

キラーマシンLv5 人形 剣
HP 86 EXP 240
特 2連続攻撃

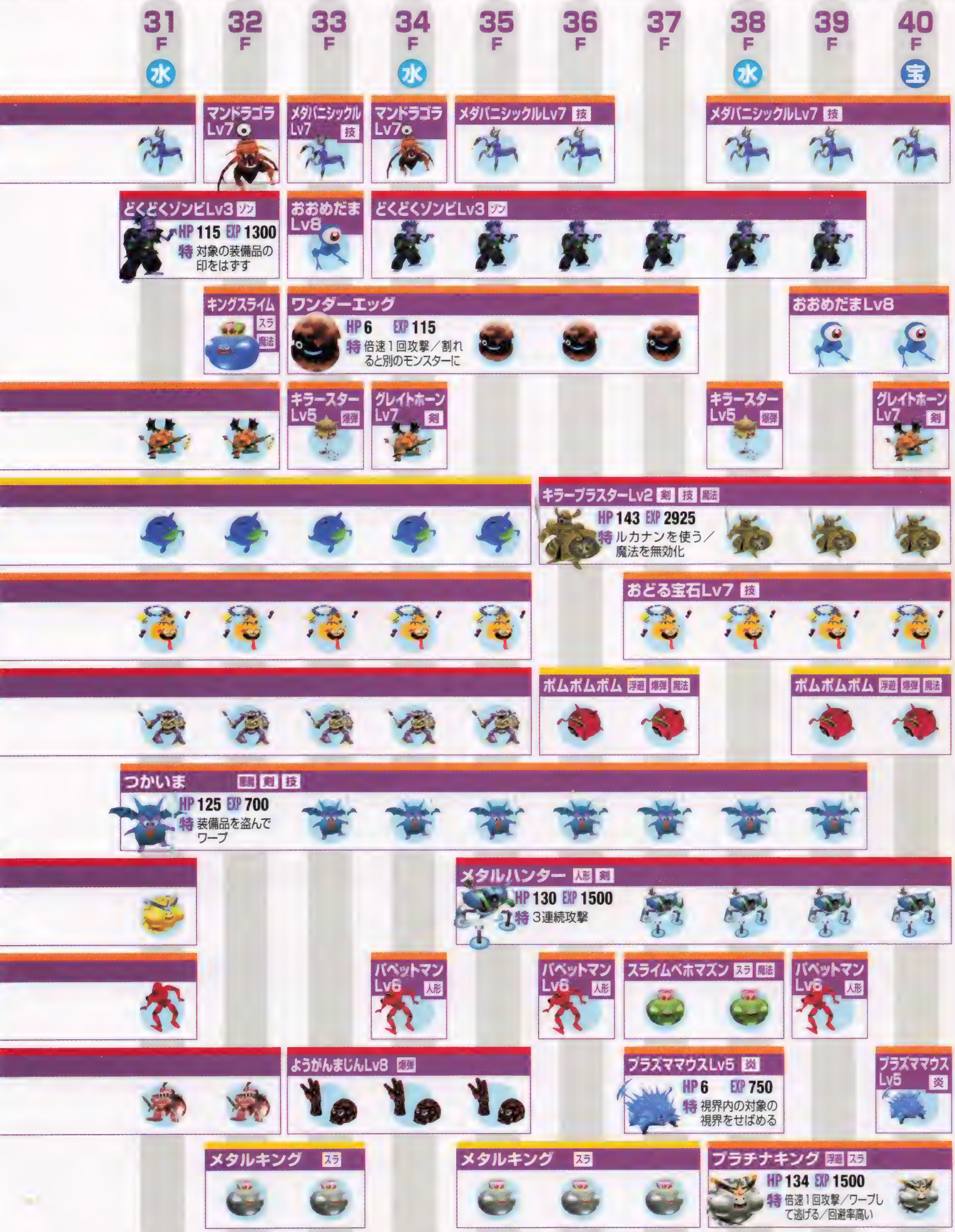


11F 水	12F 水	13F	14F	15F	16F	17F	18F	19F 水	20F
キラーマンティスLv7 技 HP 70 EXP 220 特 2連続攻撃／草や巻物を切り刻む				**キングスライム** スラ 魔法	**キラーマンティスLv7** 技		**キラーマンティスLv7** 技	**キングスライム** スラ 魔法	**キラーマンティスLv7** 技
		はぐれメタル スラ HP 5 EXP 200 特 倍速1回攻撃／ワープして逃げる							
	おおめだまLv6		**おおめだまLv6**		**おおめだまLv6**	**マンドラゴラLv5**	**おおめだまLv6**	HP 90 EXP 396 特 視界内の対象を混乱状態に	**おおめだまLv8**
	レノファイターLv6 剣		**レノファイターLv6** 剣		**レノファイターLv6** 剣		**キラースターLv5** 爆弾	HP 88 EXP 165 特 ランダムで自爆	**キラースターLv5** 爆弾
									ブヨンターゲット 浮遊 爆弾
トロルキング 剣 HP 131 EXP 1150 特 ちからをためる（強ちからため）					**ゴールドマン** HP 131 EXP 1100 特 倒すと3000Gを落とす				
				ボムボムボム 浮遊 爆弾 魔法 HP 200 EXP 120 特 体内でアイテム合成／仲間を吐く		**スライムブレスLv8** 浮遊 炎 スラ HP 57 EXP 157 特 炎の息を吐く／集団行動			HP 72 EXP 225 特 壺を盗んでワープ
		ミニデーモンLv6 悪魔 剣 技		**スライムブレスLv8** 浮遊 炎 スラ	**ミニデーモンLv6** 悪魔 剣 技			**ミニデーモンLv6** 悪魔 剣 技	**ミニデーモンLv8** 悪魔 剣 技
				ベホマスライムLv6 浮遊 スラ 魔法	HP 61 EXP 60 特 ベホマを使う	**ベホマスライムLv5** 浮遊 スラ 魔法	HP 6 EXP 100 特 倍速1回攻撃	**ベホマスライムLv5** 浮遊 スラ 魔法	
スライムエンペラー 浮遊 スラ 魔法		**スライムエンペラー** 浮遊 スラ 魔法		**スライムエンペラー** 浮遊 スラ 魔法	**パペットマンLv6** 人形	HP 52 EXP 140 特 ワナを作る	**タマゴロン**	**パペットマンLv6** 人形	**タマゴロン**
ようがんまじんLv8 爆弾	HP 116 EXP 1125 特 魔法やアイテムを回避／まわりこむ／アイテムやワナを消す			**ようがんまじんLv8** 爆弾		**リビングハンマーLv3** 爆弾	HP 105 EXP 1960 特 ランダムで自爆	**リビングハンマーLv3** 爆弾	
				メガザルロックLv5 爆弾 魔法 HP 49 EXP 69 特 メガザルを使う					

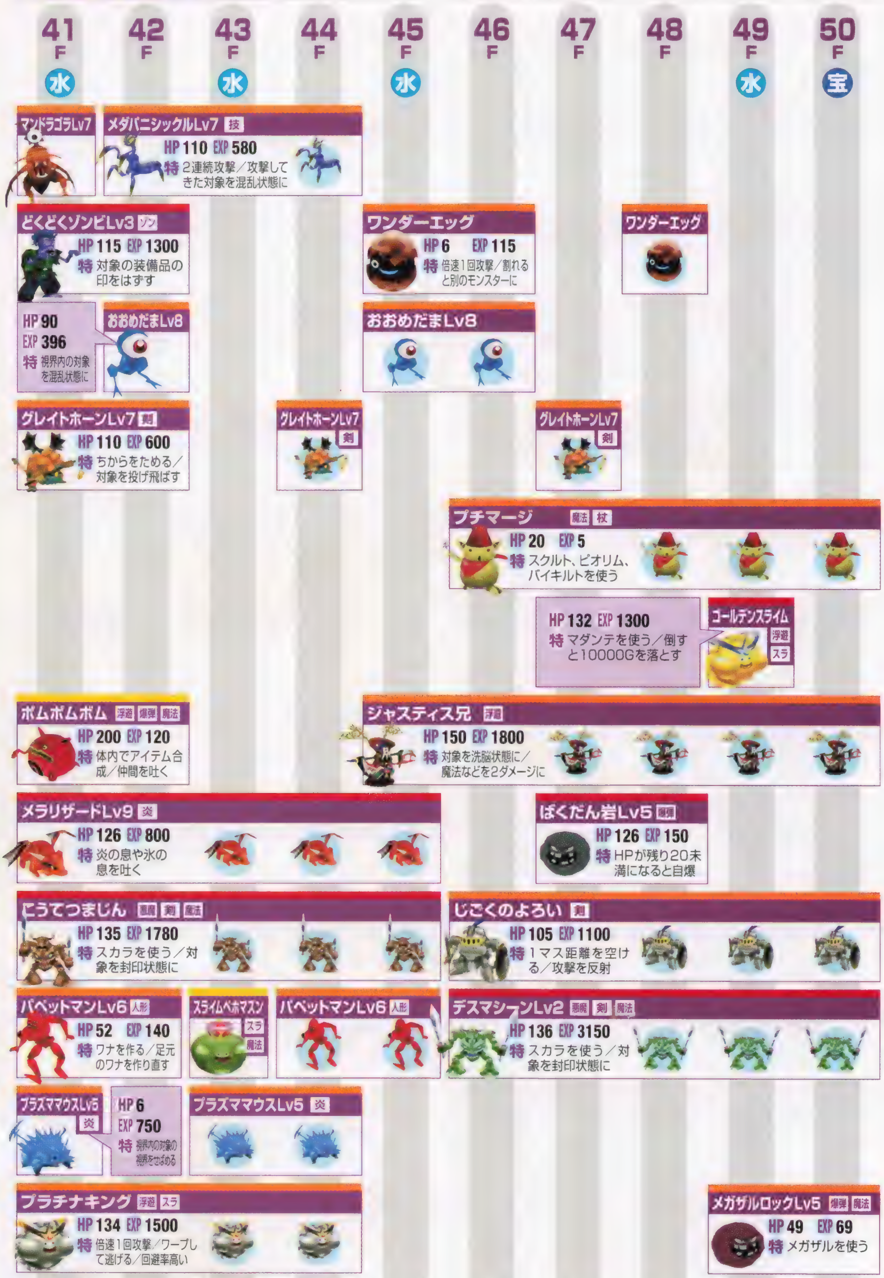
モンスター分布図



21F	22F 水	23F	24F 水	25F	26F 水	27F	28F	29F	30F 宝
HP 70 EXP 220 特 2連続攻撃	キラーマンティス Lv7 技	マンドラゴラ Lv6	キラーマンティス Lv7 技	マンドラゴラ Lv6	キラーマンティス Lv7 技	メタパニシックLv7 技 HP 110 EXP 580 特 2連続攻撃／攻撃してきた対象を混乱状態に			
ベホマスライム Lv5 浮遊 スラ 魔法	はぐれメタル スラ	ベホマスライム Lv5 浮遊 スラ 魔法	はぐれメタル スラ HP 5 EXP 200 特 倍速1回攻撃／ワープして逃げる		ドラゴメタルLv9 浮遊 炎 スラ HP 76 EXP 1000 特 炎の息を吐く				
キングスライム スラ 魔法	おおめだま Lv8	HP 90 EXP 396 特 視界内の対象を混乱状態に	おおめだま Lv8		キースドラゴンLv3 炎 HP 156 EXP 1500 特 視界内の対象に炎の息を吐く				おおめだま Lv8
キラースター Lv5 爆弾	HP 88 EXP 165 特 ランダムで自爆	レノファイター Lv6 剣	グレイトホーンLv7 剣 HP 110 EXP 600 特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす						グレイトホーン Lv7 剣
バブリン 浮遊 爆弾	プヨンターゲット 浮遊 爆弾	バブリン 浮遊 爆弾	プヨンターゲット 浮遊 爆弾 HP 150 EXP 75 特 体内でアイテム合成／仲間を吐く						
ドラゴンLv6 炎 HP 135 EXP 1750 特 炎の息を吐く						おどる宝石Lv7 技 HP 56 EXP 72 特 所持金を盗んでワープ／対象を踊り状態に			
	ボムボムボム 浮遊 爆弾 魔法 HP 200 EXP 120 特 体内でアイテム合成／仲間を吐く				しびれくらげLv9 浮遊 スラ 技 HP 67 EXP 55 特 対象をかなしばり状態に				エビルエスターク 悪魔 剣 魔法 HP 145 EXP 1790 特 スカラを使う／対象を封印状態に
ミニデーモン Lv8 悪魔 剣 技	HP 72 EXP 225 特 壺を盗んでワープ	ミニデーモン Lv8 悪魔 剣 技		ミニデーモンLv8 悪魔 剣 技					
モシャスナイトLv5 剣 HP 77 EXP 210 特 隣接するモンスターに変身／回避率高い								ゴールデンスライム 浮遊 スラ HP 132 EXP 1300 特 マダンテを使う	
パペットマン Lv6 人形	HP 52 EXP 140 特 ワナを作る／足元のワナを作り直す		パペットマン Lv6 人形	HP 100 EXP 1000 特 ベホマズンを使う	スライムベホマズン スラ 魔法	パペットマン Lv6 人形	スライムベホマズン スラ 魔法	パペットマンLv6 人形	
ようがんまじんLv8 爆弾 HP 116 EXP 1125 特 魔法やアイテムを回避／まわりこむ									キラーアーマーLv9 剣 HP 91 EXP 375 特 対象と1マス距離を空ける
ひょうがまじんLv9 HP 91 EXP 750 特 魔法やアイテムを回避／まわりこむ						メタルキング スラ HP 50 EXP 1250 特 倍速1回攻撃／魔法を無効化／ワープで逃走			


31 F 水
32 F
33 F
34 F 水
35 F
36 F
37 F
38 F 水
39 F
40 F 宝
マンドラゴラLv7
メタパニシックルLv7 技
マンドラゴラLv7
メタパニシックルLv7 技
メタパニシックルLv7 技
どくどくゾンビLv3 ゾン
HP 115 EXP 1300
特 対象の装備品の印をはずす
おおめだまLv8
どくどくゾンビLv3 ゾン
キングスライム スラ 魔法
ワンダーエッグ
HP 6 EXP 115
特 倍速1回攻撃／割れると別のモンスターに
おおめだまLv8
キラースターLv5 爆弾
グレイトホーンLv7 剣
キラースターLv5 爆弾
グレイトホーンLv7 剣
キラーブラスターLv2 剣 技 魔法
HP 143 EXP 2925
特 ルカナンを使う／魔法を無効化
おどる宝石Lv7 技
ポムポムボム 浮遊 爆弾 魔法
ポムポムボム 浮遊 爆弾 魔法
つかいま 飛 剣 技
HP 125 EXP 700
特 装備品を盗んでワープ
メタルハンター 人形 剣
HP 130 EXP 1500
特 3連続攻撃
パペットマンLv6 人形
パペットマンLv6 人形
スライムベホマズン スラ 魔法
パペットマンLv6 人形
ようがんまじんLv8 爆弾
プラズママウスLv5 炎
HP 6 EXP 750
特 視界内の対象の視界をせばめる
プラズママウスLv5 炎
メタルキング スラ
メタルキング スラ
プラチナキング 浮遊 スラ
HP 134 EXP 1500
特 倍速1回攻撃／ワープして逃げる／回避率高い

モンスター分布図



マンドラゴラLv7

メダパニシックルLv7 技
HP 110 EXP 580
特 2連続攻撃／攻撃してきた対象を混乱状態に

どくどくゾンビLv3 ゾン
HP 115 EXP 1300
特 対象の装備品の印をはずす

ワンダーエッグ
HP 6 EXP 115
特 倍速1回攻撃／割れると別のモンスターに

ワンダーエッグ

おおめだまLv8
HP 90
EXP 396
特 視界内の対象を混乱状態に

おおめだまLv8

グレイトホーンLv7 剣
HP 110 EXP 600
特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす

グレイトホーンLv7 剣

グレイトホーンLv7 剣

プチマージ 魔法 杖
HP 20 EXP 5
特 スクルト、ピオリム、バイキルトを使う

ゴールデンスライム 浮遊 スラ
HP 132 EXP 1300
特 マダンテを使う／倒すと10000Gを落とす

ボムボムボム 浮遊 爆弾 魔法
HP 200 EXP 120
特 体内でアイテム合成／仲間を吐く

ジャスティス兄 浮遊
HP 150 EXP 1800
特 対象を洗脳状態に／魔法などを2ダメージに

メラリザードLv9 炎
HP 126 EXP 800
特 炎の息や氷の息を吐く

ばくだん岩Lv5 爆弾
HP 126 EXP 150
特 HPが残り20未満になると自爆

こうてつまじん 悪魔 剣 魔法
HP 135 EXP 1780
特 スカラを使う／対象を封印状態に

じごくのよろい 剣
HP 105 EXP 1100
特 1マス距離を空ける／攻撃を反射

パペットマンLv6 人形
HP 52 EXP 140
特 ワナを作る／足元のワナを作り直す

スライムベホマズン スラ 魔法

パペットマンLv6 人形

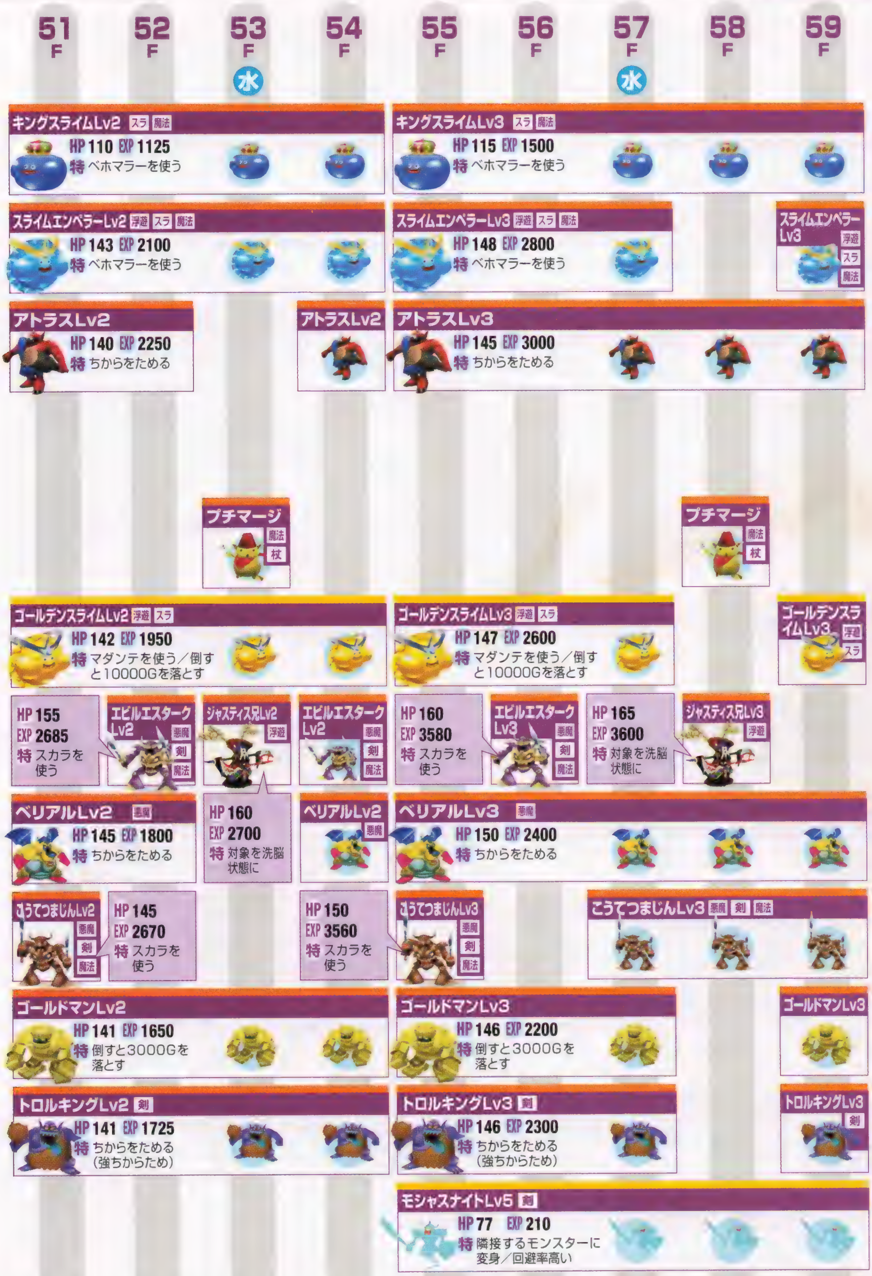
デスマシーンLv2 悪魔 剣 魔法
HP 136 EXP 3150
特 スカラを使う／対象を封印状態に

プラズママウスLv5 炎
HP 6
EXP 750
特 視界内の対象の視界をせばめる

プラズママウスLv5 炎

プラチナキング 浮遊 スラ
HP 134 EXP 1500
特 倍速1回攻撃／ワープして逃げる／回避率高い

メガザルロックLv5 爆弾 魔法
HP 49 EXP 69
特 メガザルを使う



キングスライムLv2 スラ 魔法
HP 110 EXP 1125
特 ベホマラーを使う

キングスライムLv3 スラ 魔法
HP 115 EXP 1500
特 ベホマラーを使う

スライムエンペラーLv2 浮遊 スラ 魔法
HP 143 EXP 2100
特 ベホマラーを使う

スライムエンペラーLv3 浮遊 スラ 魔法
HP 148 EXP 2800
特 ベホマラーを使う

スライムエンペラーLv3 浮遊 スラ 魔法

アトラスLv2
HP 140 EXP 2250
特 ちからをためる

アトラスLv2

アトラスLv3
HP 145 EXP 3000
特 ちからをためる

プチマージ 魔法 杖

プチマージ 魔法 杖

ゴールデンスライムLv2 浮遊 スラ
HP 142 EXP 1950
特 マダンテを使う／倒すと10000Gを落とす

ゴールデンスライムLv3 浮遊 スラ
HP 147 EXP 2600
特 マダンテを使う／倒すと10000Gを落とす

ゴールデンスライムLv3 浮遊 スラ

エビルエスタークLv2 悪魔 剣 魔法
HP 155
EXP 2685
特 スカラを使う

ジャスティス兄Lv2 浮遊
HP 160
EXP 2700
特 対象を洗脳状態に

エビルエスタークLv2 悪魔 剣 魔法

エビルエスタークLv3 悪魔 剣 魔法
HP 160
EXP 3580
特 スカラを使う

ジャスティス兄Lv3 浮遊
HP 165
EXP 3600
特 対象を洗脳状態に

ベリアルLv2 悪魔
HP 145 EXP 1800
特 ちからをためる

ベリアルLv2 悪魔

ベリアルLv3 悪魔
HP 150 EXP 2400
特 ちからをためる

こうてつまじんLv2 悪魔 剣 魔法
HP 145
EXP 2670
特 スカラを使う

こうてつまじんLv3 悪魔 剣 魔法
HP 150
EXP 3560
特 スカラを使う

こうてつまじんLv3 悪魔 剣 魔法

ゴールドマンLv2
HP 141 EXP 1650
特 倒すと3000Gを落とす

ゴールドマンLv3
HP 146 EXP 2200
特 倒すと3000Gを落とす

ゴールドマンLv3

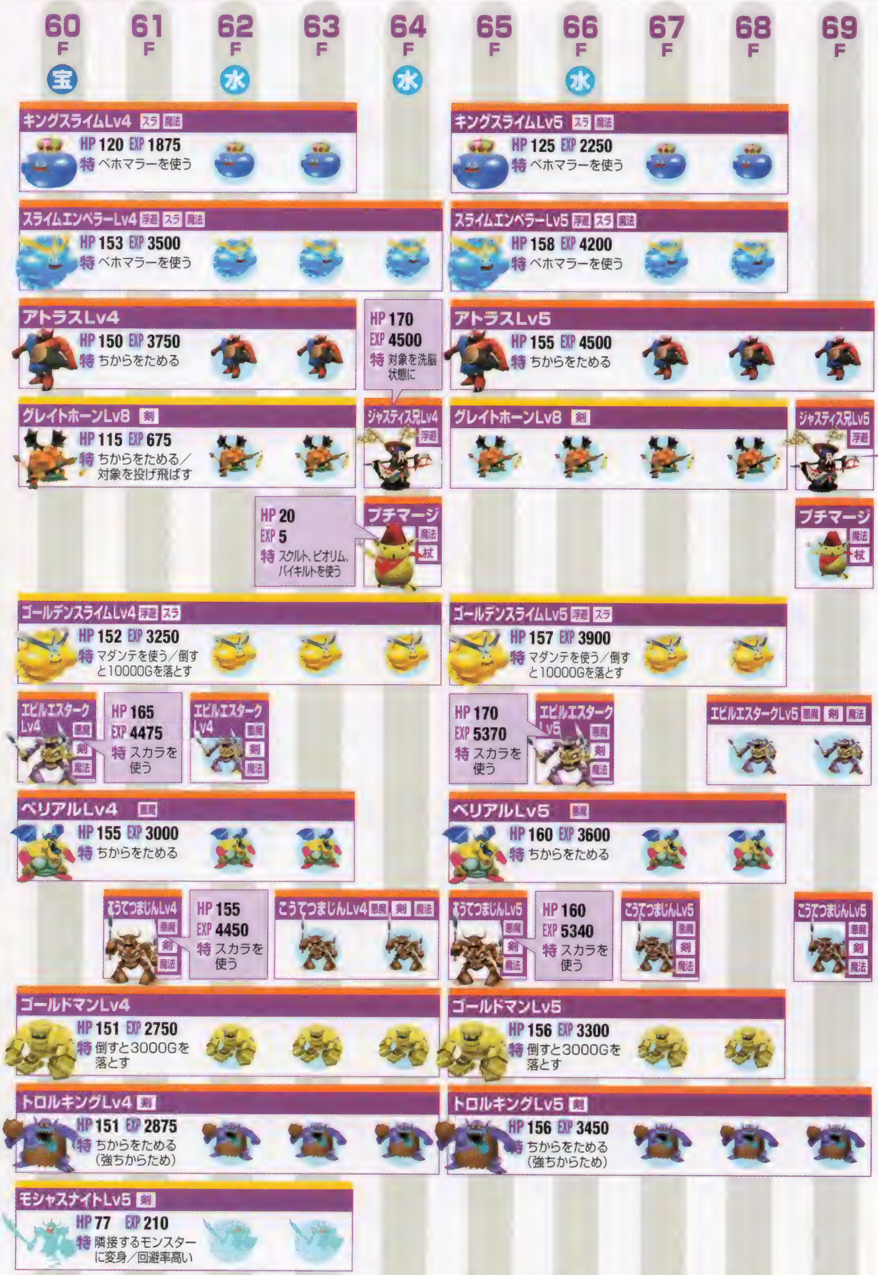
トロルキングLv2 剣
HP 141 EXP 1725
特 ちからをためる（強ちからため）

トロルキングLv3 剣
HP 146 EXP 2300
特 ちからをためる（強ちからため）

トロルキングLv3 剣

モシャスナイトLv5 剣
HP 77 EXP 210
特 隣接するモンスターに変身／回避率高い

モンスター分布図



キングスライムLv4 スラ 魔法
HP 120 EXP 1875
特 ベホマラーを使う

スライムエンペラーLv4 浮遊 スラ 魔法
HP 153 EXP 3500
特 ベホマラーを使う

アトラスLv4
HP 150 EXP 3750
特 ちからをためる

グレイトホーンLv8 剣
HP 115 EXP 675
特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす

ジャスティス兄Lv4 浮遊
HP 170
EXP 4500
特 対象を洗脳状態に

プチマージ 魔法 杖
HP 20
EXP 5
特 スクルト、ピオリム、バイキルトを使う

ゴールデンスライムLv4 浮遊 スラ
HP 152 EXP 3250
特 マダンテを使う／倒すと10000Gを落とす

エビルエスタークLv4 悪魔 剣 魔法
HP 165
EXP 4475
特 スカラを使う

ベリアルLv4 悪魔
HP 155 EXP 3000
特 ちからをためる

こうてつまじんLv4 悪魔 剣 魔法
HP 155
EXP 4450
特 スカラを使う

ゴールドマンLv4
HP 151 EXP 2750
特 倒すと3000Gを落とす

トロルキングLv4 剣
HP 151 EXP 2875
特 ちからをためる（強ちからため）

モシャスナイトLv5 剣
HP 77 EXP 210
特 隣接するモンスターに変身／回避率高い

キングスライムLv5 スラ 魔法
HP 125 EXP 2250
特 ベホマラーを使う

スライムエンペラーLv5 浮遊 スラ 魔法
HP 158 EXP 4200
特 ベホマラーを使う

アトラスLv5
HP 155 EXP 4500
特 ちからをためる

グレイトホーンLv8 剣

ジャスティス兄Lv5 浮遊

プチマージ 魔法 杖

ゴールデンスライムLv5 浮遊 スラ
HP 157 EXP 3900
特 マダンテを使う／倒すと10000Gを落とす

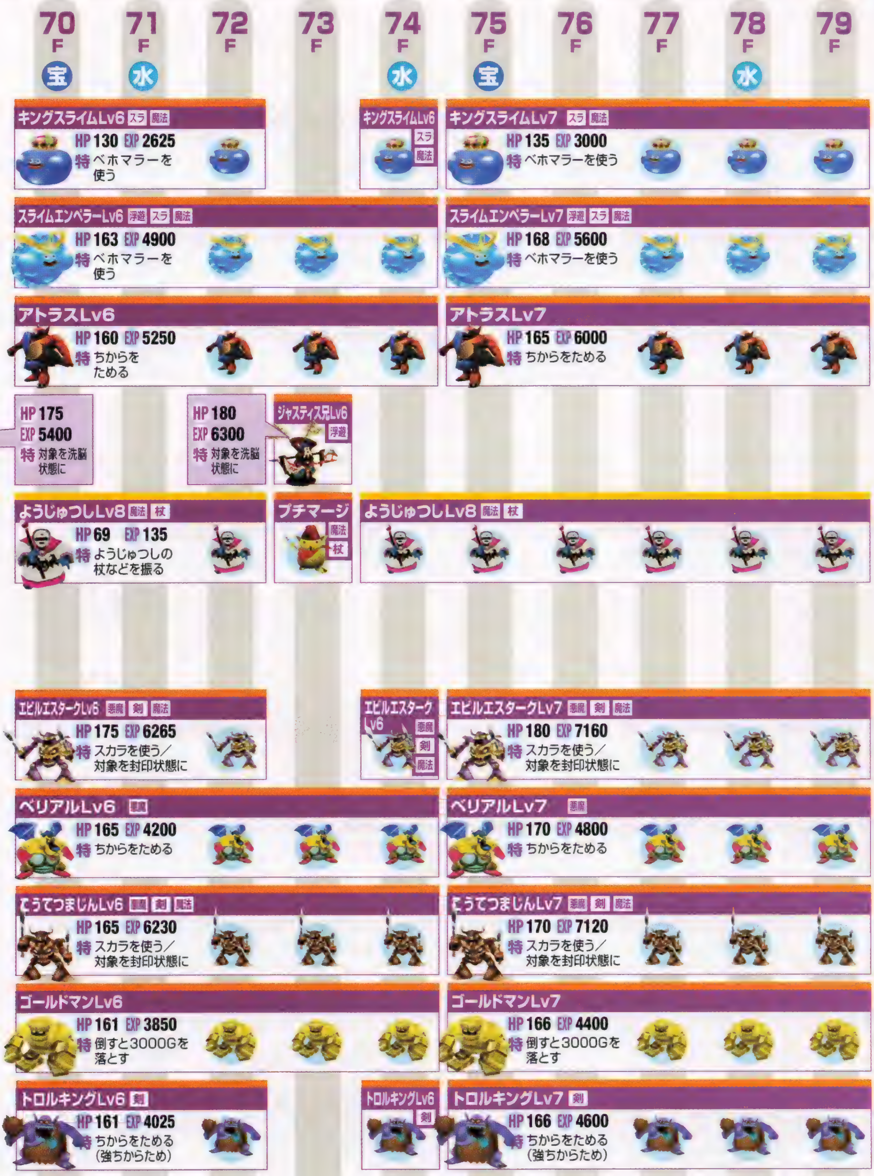
エビルエスタークLv5 悪魔 剣 魔法
HP 170
EXP 5370
特 スカラを使う

ベリアルLv5 悪魔
HP 160 EXP 3600
特 ちからをためる

こうてつまじんLv5 悪魔 剣 魔法
HP 160
EXP 5340
特 スカラを使う

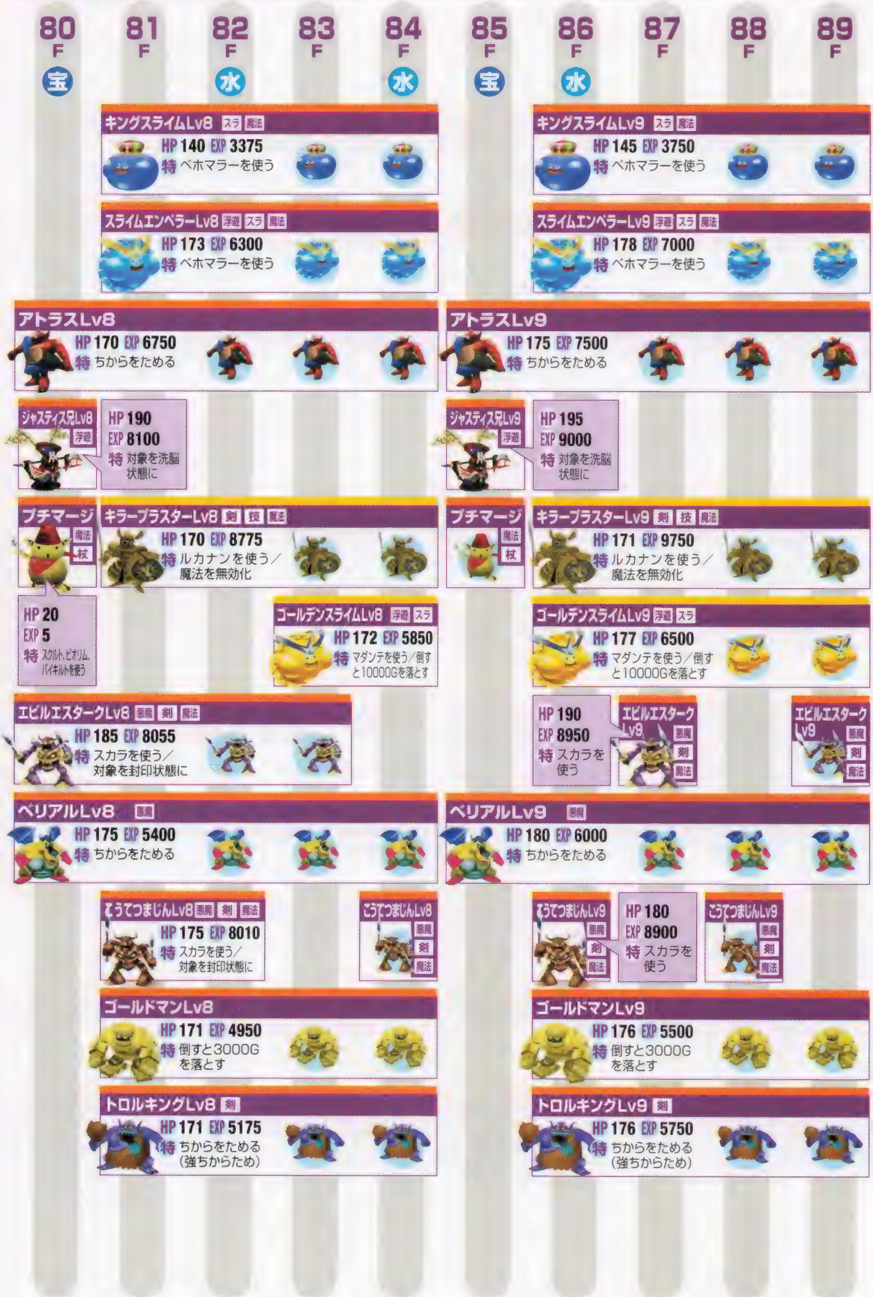
ゴールドマンLv5
HP 156 EXP 3300
特 倒すと3000Gを落とす

トロルキングLv5 剣
HP 156 EXP 3450
特 ちからをためる（強ちからため）



70F 宝	71F 水	72F	73F	74F 水	75F 宝	76F	77F	78F 水	79F
キングスライムLv6 スラ 魔法 HP 130 EXP 2625 特 ベホマラーを使う				キングスライムLv6 スラ 魔法	キングスライムLv7 スラ 魔法 HP 135 EXP 3000 特 ベホマラーを使う				
スライムエンペラーLv6 浮遊 スラ 魔法 HP 163 EXP 4900 特 ベホマラーを使う					スライムエンペラーLv7 浮遊 スラ 魔法 HP 168 EXP 5600 特 ベホマラーを使う				
アトラスLv6 HP 160 EXP 5250 特 ちからをためる					アトラスLv7 HP 165 EXP 6000 特 ちからをためる				
HP 175 EXP 5400 特 対象を洗脳状態に		HP 180 EXP 6300 特 対象を洗脳状態に	ジャスティス兄Lv6 浮遊						
ようじゅつしLv8 魔法 杖 HP 69 EXP 135 特 ようじゅつしの杖などを振る			プチマージ 魔法 杖	ようじゅつしLv8 魔法 杖					
エビルエスタークLv6 悪魔 剣 魔法 HP 175 EXP 6265 特 スカラを使う／対象を封印状態に				エビルエスタークLv6 悪魔 剣 魔法	エビルエスタークLv7 悪魔 剣 魔法 HP 180 EXP 7160 特 スカラを使う／対象を封印状態に				
ベリアルLv6 悪魔 HP 165 EXP 4200 特 ちからをためる					ベリアルLv7 悪魔 HP 170 EXP 4800 特 ちからをためる				
ごうてつまじんLv6 悪魔 剣 魔法 HP 165 EXP 6230 特 スカラを使う／対象を封印状態に					ごうてつまじんLv7 悪魔 剣 魔法 HP 170 EXP 7120 特 スカラを使う／対象を封印状態に				
ゴールドマンLv6 HP 161 EXP 3850 特 倒すと3000Gを落とす					ゴールドマンLv7 HP 166 EXP 4400 特 倒すと3000Gを落とす				
トロルキングLv6 剣 HP 161 EXP 4025 特 ちからをためる（強ちからため）				トロルキングLv6 剣	トロルキングLv7 剣 HP 166 EXP 4600 特 ちからをためる（強ちからため）				

モンスター分布図



キングスライムLv8 スラ 魔法
HP 140 EXP 3375
特 ベホマラーを使う

キングスライムLv9 スラ 魔法
HP 145 EXP 3750
特 ベホマラーを使う

スライムエンペラーLv8 浮遊 スラ 魔法
HP 173 EXP 6300
特 ベホマラーを使う

スライムエンペラーLv9 浮遊 スラ 魔法
HP 178 EXP 7000
特 ベホマラーを使う

アトラスLv8
HP 170 EXP 6750
特 ちからをためる

アトラスLv9
HP 175 EXP 7500
特 ちからをためる

ジャスティス兄Lv8 浮遊
HP 190
EXP 8100
特 対象を洗脳状態に

ジャスティス兄Lv9 浮遊
HP 195
EXP 9000
特 対象を洗脳状態に

プチマージ 魔法 杖
HP 20
EXP 5
特 スクルト、ピオリム、バイキルトを使う

キラーブラスターLv8 剣 技 魔法
HP 170 EXP 8775
特 ルカナンを使う／魔法を無効化

プチマージ 魔法 杖

キラーブラスターLv9 剣 技 魔法
HP 171 EXP 9750
特 ルカナンを使う／魔法を無効化

ゴールデンスライムLv8 浮遊 スラ
HP 172 EXP 5850
特 マダンテを使う／倒すと10000Gを落とす

ゴールデンスライムLv9 浮遊 スラ
HP 177 EXP 6500
特 マダンテを使う／倒すと10000Gを落とす

エビルエスタークLv8 悪魔 剣 魔法
HP 185 EXP 8055
特 スカラを使う／対象を封印状態に

エビルエスタークLv9 悪魔 剣 魔法
HP 190
EXP 8950
特 スカラを使う

エビルエスタークLv9 悪魔 剣 魔法

ベリアルLv8 悪魔
HP 175 EXP 5400
特 ちからをためる

ベリアルLv9 悪魔
HP 180 EXP 6000
特 ちからをためる

こうてつまじんLv8 悪魔 剣 魔法
HP 175 EXP 8010
特 スカラを使う／対象を封印状態に

こうてつまじんLv8 悪魔 剣 魔法

こうてつまじんLv9 悪魔 剣 魔法
HP 180
EXP 8900
特 スカラを使う

こうてつまじんLv9 悪魔 剣 魔法

ゴールドマンLv8
HP 171 EXP 4950
特 倒すと3000Gを落とす

ゴールドマンLv9
HP 176 EXP 5500
特 倒すと3000Gを落とす

トロルキングLv8 剣
HP 171 EXP 5175
特 ちからをためる（強ちからため）

トロルキングLv9 剣
HP 176 EXP 5750
特 ちからをためる（強ちからため）

90F	91F	92F	93F	94F	95F	96F	97F	98F	99F
宝	水			水	宝			宝	
キングスライムLv10 スラ 魔法 ●	HP 155 EXP 4125 特 ベホマラーを使う	キングスライムLv10 スラ 魔法 ●	●	●	●		キングスライムLv10 スラ 魔法 ●	●	●
スライムエンペラーLv10 浮遊 スラ 魔法 ●	HP 188 EXP 7700 特 ベホマラーを使う	スライムエンペラーLv10 浮遊 スラ 魔法 ●	●	●	●		スライムエンペラーLv10 浮遊 スラ 魔法 ●	●	●
アトラスLv10 ●	HP 185 EXP 8250 特 ちからをためる	●	●	●	●	●	●	●	●
HP 35 EXP 22 特 スクルト、ピオリム、バイキルト、イオナズンを使う	ジャスティス兄Lv10 浮遊 ●	HP 205 EXP 9900 特 対象を洗脳状態に				ジャスティス兄Lv10 浮遊 ●			
コロマージ 魔法 杖 ●	プチマージ 魔法 杖 ●	コロマージ 魔法 杖 ●	●	●	●	プチマージ 魔法 杖 ●	コロマージ 魔法 杖 ●	●	●
ゴールデンスライムLv10 浮遊 スラ ●	HP 187 EXP 7150 特 マダンテを使う	ゴールデンスライムLv10 浮遊 スラ ●	●	●	●	●	●	●	●
		HP 200 EXP 9845 特 スカラを使う	エビルエスタークLv10 悪魔 剣 魔法 ●		エビルエスタークLv10 悪魔 剣 魔法 ●		エビルエスタークLv10 悪魔 剣 魔法 ●		エビルエスタークLv10 悪魔 剣 魔法 ●
ベリアルLv10 悪魔 ●	HP 190 EXP 6600 特 ちからをためる	●	●	●	●	●	●	●	●
こうてつまじんLv10 悪魔 剣 魔法 ●	HP 190 EXP 9790 特 スカラを使う	こうてつまじんLv10 悪魔 剣 魔法 ●		こうてつまじんLv10 悪魔 剣 魔法 ●				こうてつまじんLv10 悪魔 剣 魔法 ●	
ゴールドマンLv10 ●	HP 186 EXP 6050 特 倒すと3000Gを落とす	ゴールドマンLv10 ●	●	●	●		ゴールドマンLv10 ●	●	●
トロルキングLv10 剣 ●	HP 186 EXP 6325 特 ちからをためる(強ちからため)	トロルキングLv10 剣 ●	●	●	●		トロルキングLv10 剣 ●	●	●

入手できるアイテム

【祝福】あり（未識別）　【ミミック】あり
【呪い】あり（未識別）　【ひとくいばこ】あり

指輪

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

名前	落	壁	店
傷みよけの指輪	—	○	○
命の指輪	—	○	—
遠投の指輪	—	○	○
会心の指輪	—	○	○
回復の指輪	—	○	—
きれいな指輪	—	○	○
混乱よけの指輪	—	○	○
しあわせの指輪	—	○	○
しにがみの指輪	—	○	○
シャドーの指輪	—	○	—
石像よけの指輪	—	○	—
ちからの指輪	—	○	○
通過の指輪	—	○	○
透視の指輪	—	○	○
とうぞくの指輪	—	—	○
毒けしの指輪	—	○	○
ドラゴンの指輪	—	○	—
投げ名人の指輪	—	○	○
人形よけの指輪	—	○	○
眠らずの指輪	—	○	○
呪いよけの指輪	—	○	—
爆発の指輪	—	○	○
はね返しの指輪	—	○	—
ハラペコの指輪	—	○	—
ハラヘラズの指輪	—	○	—
ハラ守りの指輪	—	○	○
ハラモチの指輪	—	○	○
ファイターリング	—	○	○
ふつうの指輪	—	○	—
へた投げの指輪	—	—	○
まがりの指輪	—	○	○
魔封じの指輪	—	—	○
まもりの指輪	—	○	—
みかわしの指輪	—	○	—
見切りの指輪	—	○	—
ミニデーモンの指輪	—	○	○
ルーラの指輪	—	○	○
技封じの指輪	—	—	○
ワナあての指輪	—	○	○
ワナぬけの指輪	—	○	—

矢

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

名前	落	壁	店
木の矢	—	○	—
銀の矢	—	○	—
鉄の矢	—	○	—
毒の矢	—	○	—
ブーメラン	—	○	—
魔法の矢	—	○	—

石

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

名前	落	壁	店
石	—	—	○
魔法の石	—	—	○
ようがん石	—	—	○

草

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
雑草	○	—	—

モンスター固有所持アイテム

- 薬草（メタルスライム）
- しあわせのたね（はぐれメタル）

巻物

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

名前	落	壁	店
イオの巻物	—	○	—
祈りの巻物	—	○	—
インパスの巻物	—	○	—
うしろむきの巻物	—	○	—
炎上の巻物	—	○	—
大風の巻物	—	○	—
かなしばりの巻物	—	○	—
ザオラルの巻物	—	○	—
時限爆弾の巻物	—	○	—
地獄耳の巻物	—	○	—
シャナクの巻物	—	○	—
スカラの巻物	—	○	—
すてみの巻物	—	○	—
砂柱の巻物	—	○	—
聖域の巻物	—	○	—
聖城の巻物	—	○	—
千里眼の巻物	—	○	—
ダイバクハツの巻物	—	○	—
壺強化の巻物	—	○	—
トラマナの巻物	—	○	—
バイキルトの巻物	—	○	—
白紙の巻物	—	○	—
バクスイの巻物	—	○	—
はりつけの巻物	—	○	—
パワーアップの巻物	—	○	—
パンの巻物	—	○	—
ひきよせの巻物	—	○	—
氷結の巻物	—	○	—
ふはつの巻物	—	○	—
変身の巻物	—	○	—
まものしばりの巻物	—	○	—
水がれの巻物	—	○	—
メダパニの巻物	—	○	—
メッキの巻物	—	○	—
リレミトの巻物	—	○	—
ルカナンの巻物	—	○	—
レミーラの巻物	—	○	—
ワナけしの巻物	—	○	—
ワナ作動の巻物	—	○	—

杖

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

名前	落	壁	店
いかずちの杖	—	○	—
イカリの杖	—	○	—
痛みわけの杖	—	○	—
一時しのぎの杖	—	○	—
大損の杖	—	○	—
おびえの杖	—	○	—
風の杖	—	○	—
かなしばりの杖	—	○	—
きとうしの杖	—	○	—
クオーターの杖	—	○	—
げんじゅつしの杖	—	○	—
氷柱の杖	—	○	—
転ばぬ先の杖	—	○	—
ザキの杖	—	○	○
砂柱の杖	—	○	—
とびつきの杖	—	○	—
ドルイドの杖	—	○	—
トンネルの杖	—	○	—
バーサーカーの杖	—	○	—
場所替えの杖	—	○	—
バシルーラの杖	—	○	—
万能の杖	—	○	—
ピオリムの杖	—	○	—
ひきよせの杖	—	○	—
火柱の杖	—	○	—
封印の杖	—	○	—
ふきとばしの杖	—	○	—
分裂の杖	—	○	—
へんげの杖	—	○	—
ホイミの杖	—	○	—
ボミオスの杖	—	○	—
マヌーサの杖	—	○	—
丸得の杖	—	○	—
身代わりの杖	—	○	—
ミミックの杖	—	○	—
メダパニの杖	—	○	—
もろはの杖	—	○	—
ようじゅつしの杖	—	○	—
ラリホーの杖	—	○	—
ルカニの杖	—	○	—
レミーラの杖	—	○	—
レムオルの杖	—	○	—

モンスター固有所持アイテム

- ようじゅつしの杖（ようじゅつし）

壺

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

名前	落	壁	店
インパスの壺	—	○	—
火薬壺	—	○	—
合成の壺	—	○	—
とじこめの壺	—	○	—
まものの壺	—	○	—

その他

落ちている確率 ★★★★★

名前	落	壁	店
ゴールド	○	○	—
ちいさなメダル	○	○	—
カギ	—	○	—

モンスター固有所持アイテム

- ゴールド（ゴールドマン）
- ゴールド（ゴールデンスライム）

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

不思議の宝物庫

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1～5F	○	○	○	○	○	×	○	○	×	×	○	○	×	○	×	○	×	○	○	×
6～30F	○	○	○	○	○	×	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	○	○	×
31～50F	○	○	○	○	×	×	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	○	○	×
51～99F	○	○	○	○	×	×	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×

設置される石像

○…設置される
×…設置されない

不思議の宝物庫

フロア	身代わり	転び	火炎	ふきとばし	場所替え	ワナ増殖	ワナ壊し	10ダメージ	重力	遠投	爆発	岩とばし	ビッグモアイ	すいとり	インパス	変化	マホトーン	ルーラ	ラリホー	踊り	レミーラ	スポット	メガンテ	ゴールド	パン	投げ効果
1～2F	×	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×
3F	×	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×
4～5F	×	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×
6～49F	×	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	※1	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×
50～79F	×	○	○	×	○	○	×	○	×	○	○	○	※1	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×
80～99F	×	○	○	×	○	○	×	×	×	○	○	○	※1	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×

※15F、35F、55Fは例外的にすべての石像が設置されない
※1……奇数フロアは×、偶数フロアは○

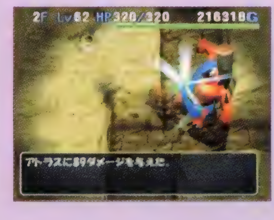
ワンポイントアドバイス 28

ONEPOINT ADVICE

壁のなかに入れる能力があるときの攻撃

しにがみの指輪を装備したり、壁のなかに入れる能力を持つモンスターに変身したりすれば、写真のような方法で攻撃が行なえる。いずれの方法も、一部のモンスターが相手でなければ、こちらから一方的に攻撃できるのが利点だ。

ただし、しにがみの指輪を装備しているときは、行動が終わった時点で壁のなかにいると、最大HPの5／6のダメージを受けてしまう。自分から壁のなかに入るのはやめておこう。



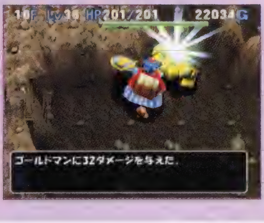
アトラスに89ダメージを与えた。

壁のなかから攻撃

⬅壁のなかから攻撃すれば、一部のモンスター以外からはまったく反撃を受けずにすむ。

曲がり角を越えて攻撃

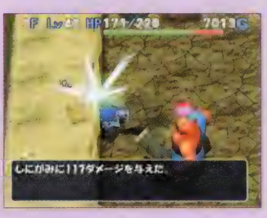
➡角の内側に壁があるときでも、角を越えて通常攻撃を敵に当てることができる。



ゴールドマンに32ダメージを与えた。

壁のなかの敵に攻撃

➡敵が壁のなかへ逃げこんでも、通常攻撃で問題なく倒すことが可能。



しにがみに117ダメージを与えた。

11F Lv 1 HP 15/ 15
2152G

エンディング後ダンジョン⑥

全99F

まぼろしの洞くつ

いたるところに水晶がある、一風変わったダンジョン。敵を倒しても経験値が得られず、Lv1のまま進んでいくことになる。下層の宝物部屋には貴重な指輪がいくつもあるが、そこにたどり着くのは並大抵のことではないだろう。

特別ルール

入るときのセーブ	あり
開始レベル	Lv1
アイテム持ちこみ	なし
所持金持ちこみ	不可
仲間連れこみ	不可
倒れた場合のペナルティ	アイテムと所持金は全部失い、能力値は入る前にもどる

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	あり	なし	なし	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
—	—	○	○	○	○	○	○	○	○

○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

入る方法

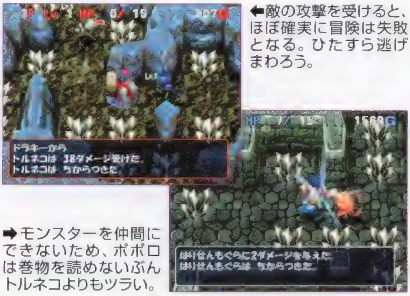
まずはプチット族を助けよう

不思議の宝物庫と同じく、封印の洞くつでプチット族全員を救出すると、プチット族の長老が入口を開いてくれる。その後、長老と話せば自由に入ることが可能だ。

特徴

戦っても勝てない

まぼろしの洞くつでは、敵を倒しても経験値が得られず、レベルが上がることもない。しかも、ほぼすべてのモンスターがこちらを一撃で倒せるほどの攻撃力を持っているので、いかに敵から逃げつづけられるかということが突破のカギとなるのだ。また、ポポロで探索しているときに、モンスターが絶対に仲間になってくれないという点も、ほかのダンジョンと大きく異なる。



ドラキーから
トルネコは 38ダメージ受けた。
トルネコは ちからつきた。

はりせんもぐらに2ダメージを与えた。
はりせんもぐらは ちからつきた。

⬅敵の攻撃を受けると、ほぼ確実に冒険は失敗となる。ひたすら逃げまわろう。

➡モンスターを仲間にできないため、ポポロは巻物を読めないぶんトルネコよりもツラい。

アドバイス①

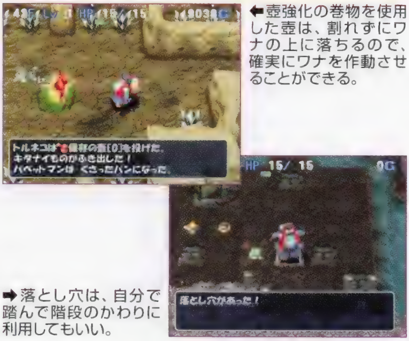
ワナを利用しよう

1F以外には、睡眠ガスをはじめとした命取りになるワナが多数配置される。これらをうまく利用できれば、アイテムを消費することなくモンスターを回避していけるのだ。

敵の足元にあるワナを作動させるときは、下記の方法が確実。とくに泥のワナと落とし穴は、そのワナにかけるだけで敵を倒すことができるので積極的に利用していこう。

敵の足元にあるワナを確実に作動させる方法

- ●ワナ作動の巻物を読む
- ●ワナあての指輪を装備して、アイテムを投げる
- ●アイテムが入っている保存の壺を投げる
- ●とじこめの壺を投げる
- ●壺強化の巻物を使用した壺を投げる



トルネコは保存の壺[0]を投げた。
キタナイものがふき出した！
パペットマンは くさったパンになった。

落とし穴があった！

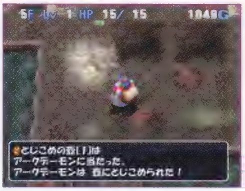
⬅壺強化の巻物を使用した壺は、割れずにワナの上に落ちるので、確実にワナを作動させることができる。

➡落とし穴は、自分で踏んで階段のかわりに利用してもいい。

アドバイス②

アイテムを活用しよう

まぼろしの洞くつでは、基本的に敵と戦っても勝てない。したがって、アイテムを使って敵をやりすごすことがメインになる。戦いを避けるのにとくに有効なアイテムと、それを使ったテクニックを以下に紹介しよう。



とじこめの壺[1]は
アークデーモンに当たった。
アークデーモンは 壺にとじこめられた！

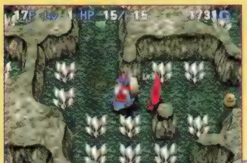
⬅攻撃しても、満足なダメージは与えられない。とじこめの壺などをうまく利用しながら進んでいこう。

●まぼろしの洞くつで拾えるアイテムとその使いかた●

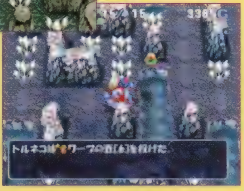
ワープの壺

押すとフロア内にある別のワープの壺にワープする。あらかじめワープの壺を置いていた場所にもどるというのがおもな使いかただが、投げ当てることでモンスターをワープさせることも可能。ただし、最低でもフロア内にもう1個のワープの壺が置かれていないと、ワープすることも、させることもできないので注意しよう。

また、壺強化の巻物を使って割れなくするのもひとつの手。壁に投げつけても割れないため、離れた場所にも手軽に配置することができるのだ。



⬅このように置き、敵をおびきよせてからワープすれば、やりすごせる。


トルネコは ワープの壺[6]を投げた。

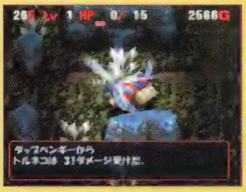
➡割れなくしておけば、こうした場合でも向こう岸にワープすることが可能。

爆発の指輪

装備すると爆発を起こすことができる。自分も大きなダメージを受けるものの、アイテムを消費せずに周囲8マスの敵を消滅させてしまえるので非常に強力だ。ただし、はりせんもぐら、サンダーラット、ファイヤーケロッグは消滅させることができない。また、装備したまま移動していると突然爆発することがあるので、装備したあとは忘れずにはずしておこう。

レミーラの巻物、レミーラの杖

25～29Fと91～99Fの通路では、1マス先までしか見えないため、敵の先制攻撃を受けやすい。そのようなフロアでは、レミーラの巻物や杖を使用して視界を確保しよう。あるいは、地獄耳の巻物を使って敵の位置を確認するのも有効だ。



タップペンギーから
トルネコは 31ダメージ受けた。

⬅通路で1マス先までしか見えないと、いきなり敵と隣接してしまうこともある。

アドバイス③

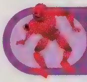
変身状態を使いこなそう

変身状態中は右記のようなメリットが得られる。その反面、ツルツル床ですべらず、アイテムが使えない（拾えない）といった難点もあるが、『戻る』コマンドは1回の行動と見なされないので、ツルツル床の前にいるときや、アイテムを使う直前にもとの姿にもどるようにすれば問題ない。

●変身状態によるメリット●

- **基本的にワナやトゲトゲ床を踏まなくなる**
- **同じ種族のモンスターに攻撃されなくなる**
- **倍速で行動したり、ホイミを唱えるといった、一部の特殊能力を使用できる**

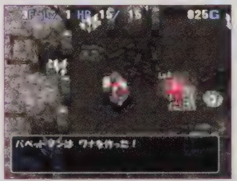
モンスター！PICKUP



パペットマンLv3　1～79F

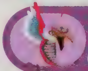
ワナを利用して倒そう

見えているワナを作ってくれる、このダンジョンではありがたいモンスター。イカリ状態にするなどしてワナを作ってもらったあとは、P.272の方法でワナにかけよう。



パペットマンは ワナを作った！

⬅1～5Fに出現するパペットマンは落とし穴を作ってくれることもある。



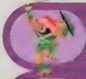
スターキメラ　21～49F

瞬間移動で隣接する

マンドラゴラ　22～68F

かならず正面に瞬間移動してくる

どちらも瞬間移動で隣接してくるが、マンドラゴラは正面に移動してくるため誘導は簡単。一方、スターキメラはこちらの周囲8マスのどこに移動してくるかわからず、対処しにくい。万一複数のスターキメラに囲まれると、逃げるのはほぼ不可能になってしまうので、できれば倒して進むようにしよう。



バーサーカーLv3　5～85F

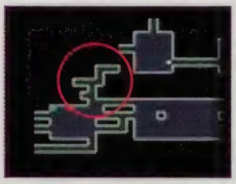
壁を掘りながら倍速で進む

シルバーデビル　20～24F

倍速で接近してくる

倍速で行動するこれらのモンスターから、アイテムを使わずに逃げ切るのは困難。しかも、ルーラ草などで一時的に逃げても、相手は倍速でこちらを捜しているので、すぐに見つかってしまう可能性が高い。出会ってしまった場合は優先して倒そう。

また、バーサーカーは壁を掘って突然現れることもある。もし、全体マップ上で壁が掘られているのが確認できたら、その周辺にはバーサーカーがいるので絶対に近づかないようにしたい。



⬅このような不自然な通路は、バーサーカーが掘ったもの。

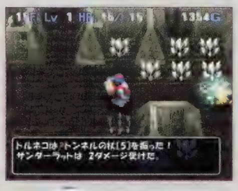
はりせんもぐらLv5　3～46F

爆風で消滅しない

サンダーラットLv3　4～65F

はりせんもぐらLv5よりもHPが高い

爆風で消滅しないため、意外とやっかい。もっとも、HPが低いので数回攻撃すれば倒すことができる。倒す場合はトンネルの杖を使うか、不要な巻物を投げるのがオススメ。ただし、HP、攻撃力ともに高いサンダーラット相手には、ある程度の距離が必要だ。



トルネコは『トンネルの杖[5]』を振った！
サンダーラットは 2ダメージ受けた。

⬅相手がサンダーラットの場合は、3マス以上離れていないと、倒す前に近づかれてしまうので注意。

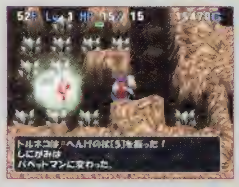
ゆうれい　41～50F

壁のなかから攻撃してくる

しにがみ　51～59F

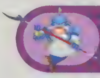
こちらの攻撃をかわしやすい

気まぐれに移動するが、壁のなかを通ることができるため、これらの敵から逃げられるかどうかは運しだい。しかも、相手が壁のなかにいるあいだは、基本的にこちらからは何もできない。一応、遠投の指輪を装備していれば、壁のなかにいる相手にもアイテムを投げ当てることはできるが、しにがみに対しては、投げたアイテムを避けられてしまうケースも多いので、確実性に欠ける。



トルネコは『へんげの杖[5]』を振った！
しにがみは
パペットマンに変わった。

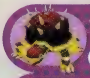
⬅しにがみは強敵なので、へんげの杖で別のモンスターにしてしまうのもいいだろう。



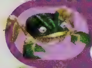
グレイトマーマン　40～99F

すべての魔法を無効化する

杖と巻物の効果がまったく効かない。壺や草を使えばやりすごせるが、グレイトマーマンは出現確率が高く、いちいち相手をしているとすぐにアイテムがなくなってしまう。無理に倒そうとは考えず、どうしようもない場合だけ爆発の指輪を装備して消滅させるようにするといい。



アイアンタートルLv3 3～97F
鈍足だが魔法やアイテムが効かない

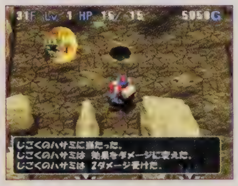


じごくのハサミLv3 7～99F
魔法とアイテムが効かないうえに等速

ジャスティス兄 98～99F
最後の難関

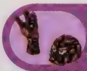
水路を移動できるうえ、アイテムや魔法の効果を2ダメージに変える能力を持つこれらの敵を、やりすごすことは非常に困難。ルーラ草やワープの壺を駆使して逃げるか、爆発の指輪を装備して消滅させよう。

なお、こちらがマホトーンの石像の効果内にいる場合は、例外的にアイテムの効果を与えることができる。運良くマホトーンの石像を発見したら、押しながら移動するのもいい。

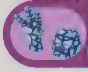


じごくのハサミに当たった。
じごくのハサミは 効果をダメージに変えた。
じごくのハサミは 2ダメージ受けた。

⬅とじこめの壺は2ダメージに変えられてしまうため、ワナを作動させる手段としては使えない。

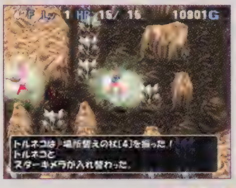


ようがんまじん 45～49F
アイテムや魔法を地中に潜ってかわす



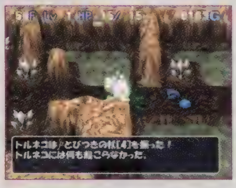
ひょうがまじん 55～59F
氷の息で足止めしてくる

アイテムは地中に潜ってかわされてしまうので役に立たない。ただし、アイテムや魔法弾が敵を素通りして奥まで届くため、それを利用して逃げることができる。壺強化の巻物を使用したワープの壺を投げたり、とびつきの杖を使ってやりすごそう。



トルネコは 場所替えの杖[4]を振った！
トルネコと
スターキメラが入れ替わった。

⬅地獄耳の巻物やレミーラの杖などで、奥に別の敵がいることがわかっているなら、場所替えの杖も有効だ。



トルネコは とびつきの杖[4]を振った！
トルネコには何も起こらなかった。

➡とびつきの杖は便利だが、つきあたりに水晶がある場合は効果がないのが難点。

宝物部屋ガイド

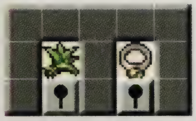
まぼろしの洞くつ

アイテムを持ちこめないせいか、宝物部屋の造りはとてもシンプル。カギさえあれば、アイテムを入手するのはたやすい。

■ 掘れない壁
□ 床
扉

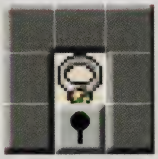
30F

ハラヘラズの指輪
毒草



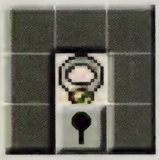
70F

シャドーの指輪



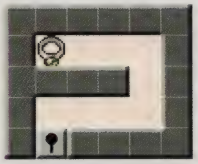
90F

石像よけの指輪

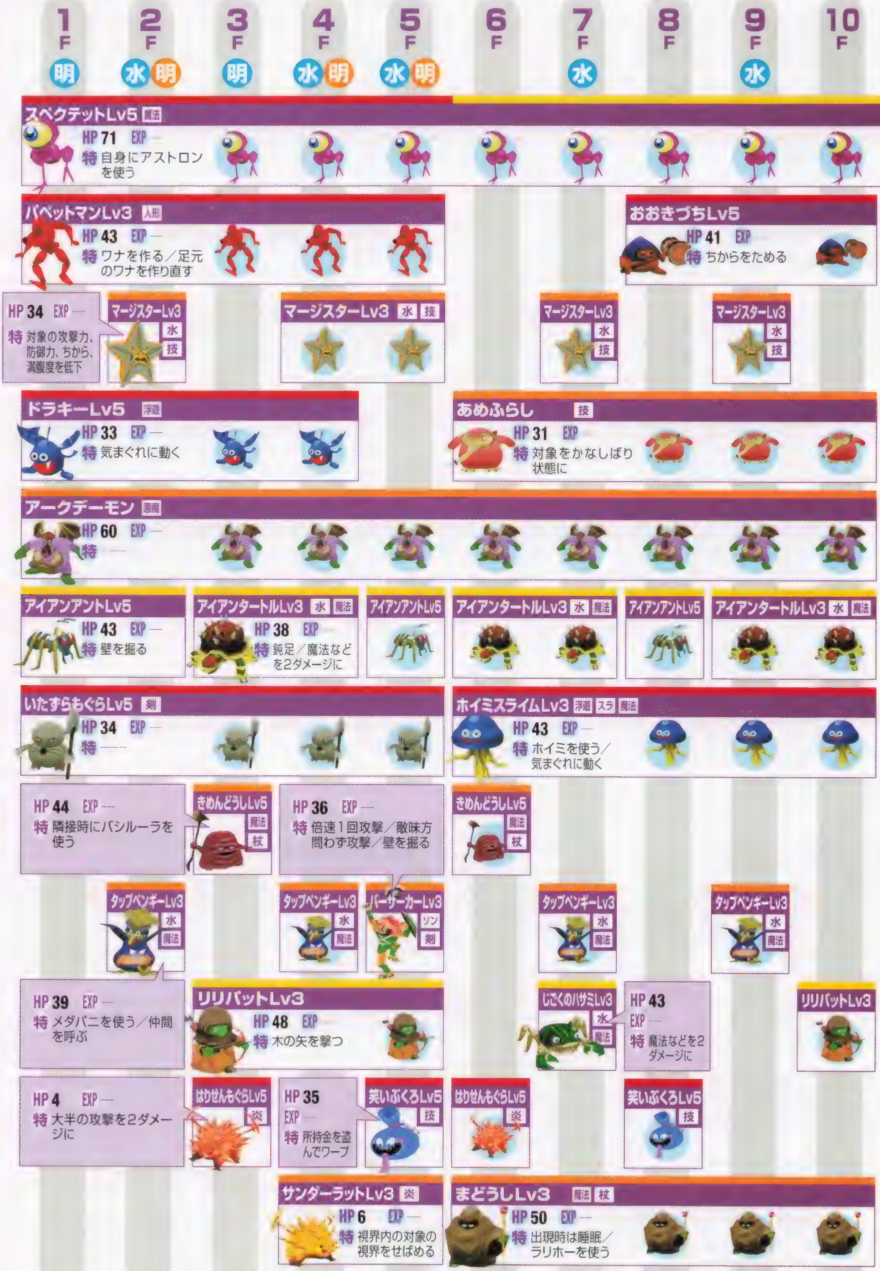


98F

ワナぬけの指輪



モンスター分布図



スペクテットLv5 魔法
HP 71 EXP —
特 自身にアストロンを使う

パペットマンLv3 人形
HP 43 EXP —
特 ワナを作る／足元のワナを作り直す

おおきづちLv5
HP 41 EXP —
特 ちからをためる

マージスターLv3 水 技
HP 34 EXP —
特 対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下

ドラキーLv5 浮遊
HP 33 EXP —
特 気まぐれに動く

あめふらし 技
HP 31 EXP —
特 対象をかなしばり状態に

アークデーモン 悪魔
HP 60 EXP —
特 —

アイアンアントLv5
HP 43 EXP —
特 壁を掘る

アイアンタートルLv3 水 魔法
HP 38 EXP —
特 鈍足／魔法などを2ダメージに

いたずらもぐらLv5 剣
HP 34 EXP —
特 ——

ホイミスライムLv3 浮遊 スラ 魔法
HP 43 EXP —
特 ホイミを使う／気まぐれに動く

きめんどうしLv5 魔法 杖
HP 44 EXP —
特 隣接時にバシルーラを使う

バーサーカーLv3 ゾン 剣
HP 36 EXP —
特 倍速1回攻撃／敵味方問わず攻撃／壁を掘る

タップペンギーLv3 水 魔法
HP 39 EXP —
特 メダパニを使う／仲間を呼ぶ

リリパットLv3
HP 48 EXP —
特 木の矢を撃つ

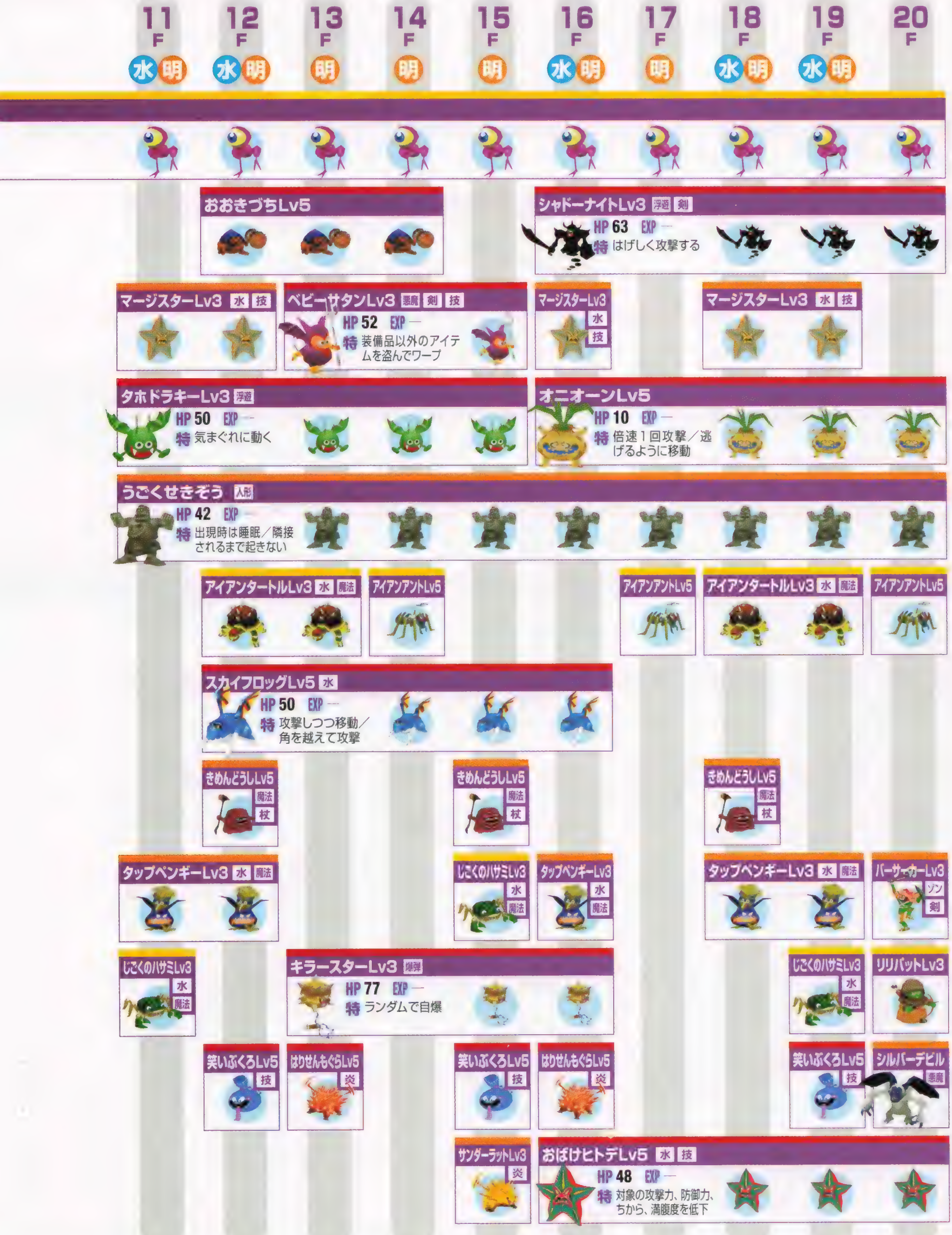
じごくのハサミLv3 水 魔法
HP 43 EXP —
特 魔法などを2ダメージに

はりせんもぐらLv5 炎
HP 4 EXP —
特 大半の攻撃を2ダメージに

笑いぶくろLv5 技
HP 35 EXP —
特 所持金を盗んでワープ

サンダーラットLv3 炎
HP 6 EXP —
特 視界内の対象の視界をせばめる

まどうしLv3 魔法 杖
HP 50 EXP —
特 出現時は睡眠／ラリホーを使う



おおきづちLv5

シャドーナイトLv3 浮遊 剣
HP 63 EXP —
特 はげしく攻撃する

マージスターLv3 水 技

ベビーサタンLv3 悪魔 剣 技
HP 52 EXP —
特 装備品以外のアイテムを盗んでワープ

マージスターLv3 水 技

マージスターLv3 水 技

タホドラキーLv3 浮遊
HP 50 EXP —
特 気まぐれに動く

オニオーンLv5
HP 10 EXP —
特 倍速1回攻撃／逃げるように移動

うごくせきぞう 人形
HP 42 EXP —
特 出現時は睡眠／隣接されるまで起きない

アイアンタートルLv3 水 魔法

アイアンアントLv5

アイアンアントLv5

アイアンタートルLv3 水 魔法

アイアンアントLv5

スカイフロッグLv5 水
HP 50 EXP —
特 攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃

きめんどうしLv5 魔法 杖

きめんどうしLv5 魔法 杖

きめんどうしLv5 魔法 杖

タップペンギーLv3 水 魔法

じごくのハサミLv3 水 魔法

タップペンギーLv3 水 魔法

タップペンギーLv3 水 魔法

バーサーカーLv3 ゾン 剣

じごくのハサミLv3 水 魔法

キラースターLv3 爆弾
HP 77 EXP —
特 ランダムで自爆

じごくのハサミLv3 水 魔法

リリパットLv3

笑いぶくろLv5 技

はりせんもぐらLv5 炎

笑いぶくろLv5 技

はりせんもぐらLv5 炎

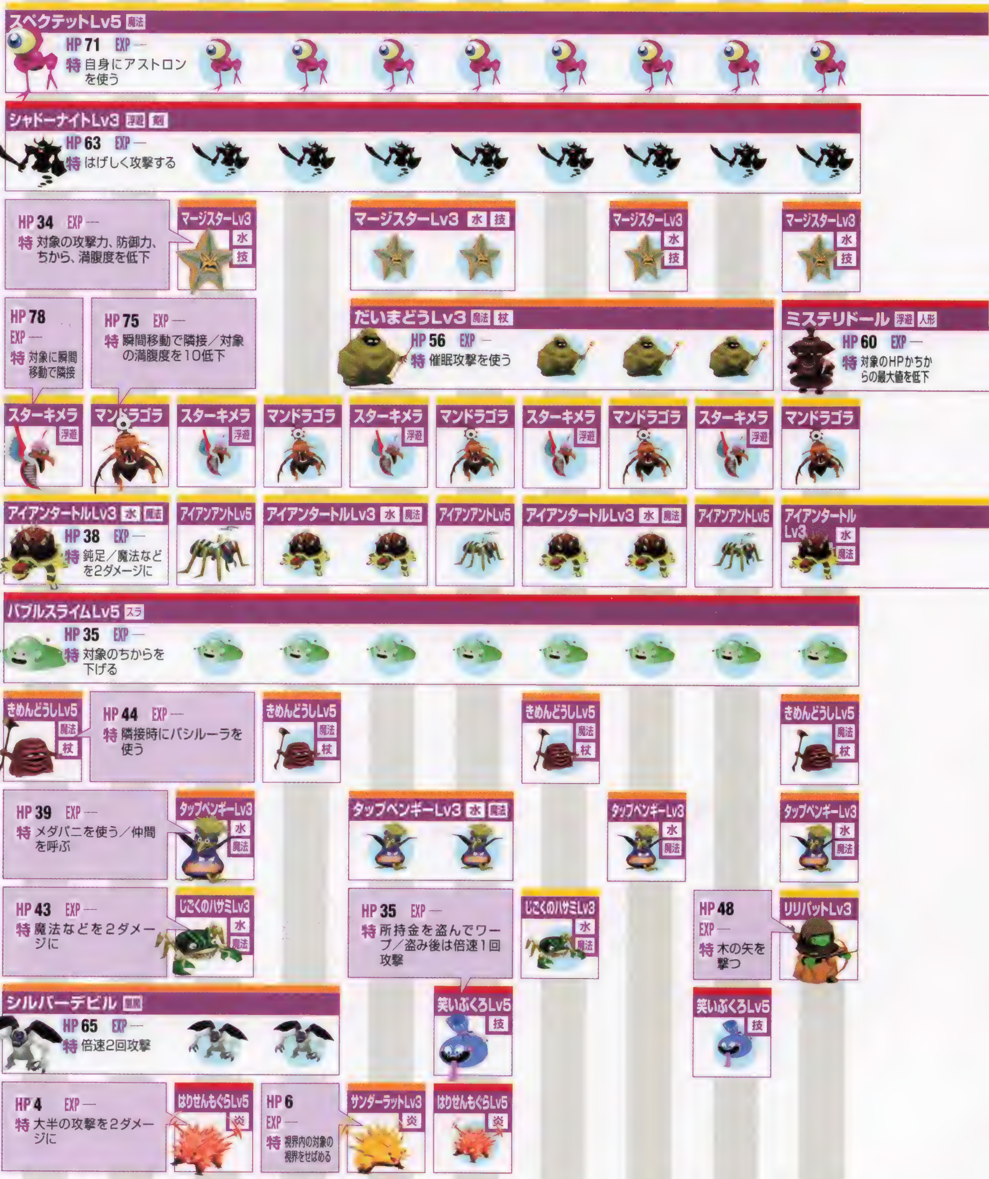
笑いぶくろLv5 技

シルバーデビル 悪魔

サンダーラットLv3 炎

おばけヒトデLv5 水 技
HP 48 EXP —
特 対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下

モンスター分布図



	21F	22F	23F	24F	25F	26F	27F	28F	29F	30F
			水		水	水		水		明 宝
スペクテットLv5	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
シャドーナイトLv3	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
マージスターLv3			●		●	●		●		●
だいまどうLv3					●	●	●	●	●	
ミステリドール										●
スターキメラ	●		●		●		●		●	
マンドラゴラ		●		●		●		●		●
アイアンタートルLv3	●	●		●	●		●	●		●
アイアンアントLv5			●			●			●	
バブルスライムLv5	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
きめんどうしLv5	●			●			●			●
タップペンギーLv3			●		●	●		●		●
じごくのハサミLv3			●				●			
シルバーデビル	●	●	●	●						
笑いぶくろLv5						●			●	
リリパットLv3										●
はりせんもぐらLv5			●			●				
サンダーラットLv3					●					

スペクテットLv5 魔法
HP 71　EXP —
特 自身にアストロンを使う

シャドーナイトLv3 浮遊 剣
HP 63　EXP —
特 はげしく攻撃する

マージスターLv3 水 技
HP 34　EXP —
特 対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下

だいまどうLv3 魔法 杖
HP 56　EXP —
特 催眠攻撃を使う

ミステリドール 浮遊 人形
HP 60　EXP —
特 対象のHPかちからの最大値を低下

スターキメラ 浮遊
HP 78
EXP —
特 対象に瞬間移動で隣接

マンドラゴラ
HP 75　EXP —
特 瞬間移動で隣接／対象の満腹度を10低下

アイアンタートルLv3 水 魔法
HP 38　EXP —
特 鈍足／魔法などを2ダメージに

アイアンアントLv5

バブルスライムLv5 スラ
HP 35　EXP —
特 対象のちからを下げる

きめんどうしLv5 魔法 杖
HP 44　EXP —
特 隣接時にバシルーラを使う

タップペンギーLv3 水 魔法
HP 39　EXP —
特 メダパニを使う／仲間を呼ぶ

じごくのハサミLv3 水 魔法
HP 43　EXP —
特 魔法などを2ダメージに

シルバーデビル [illegible]
HP 65　EXP —
特 倍速2回攻撃

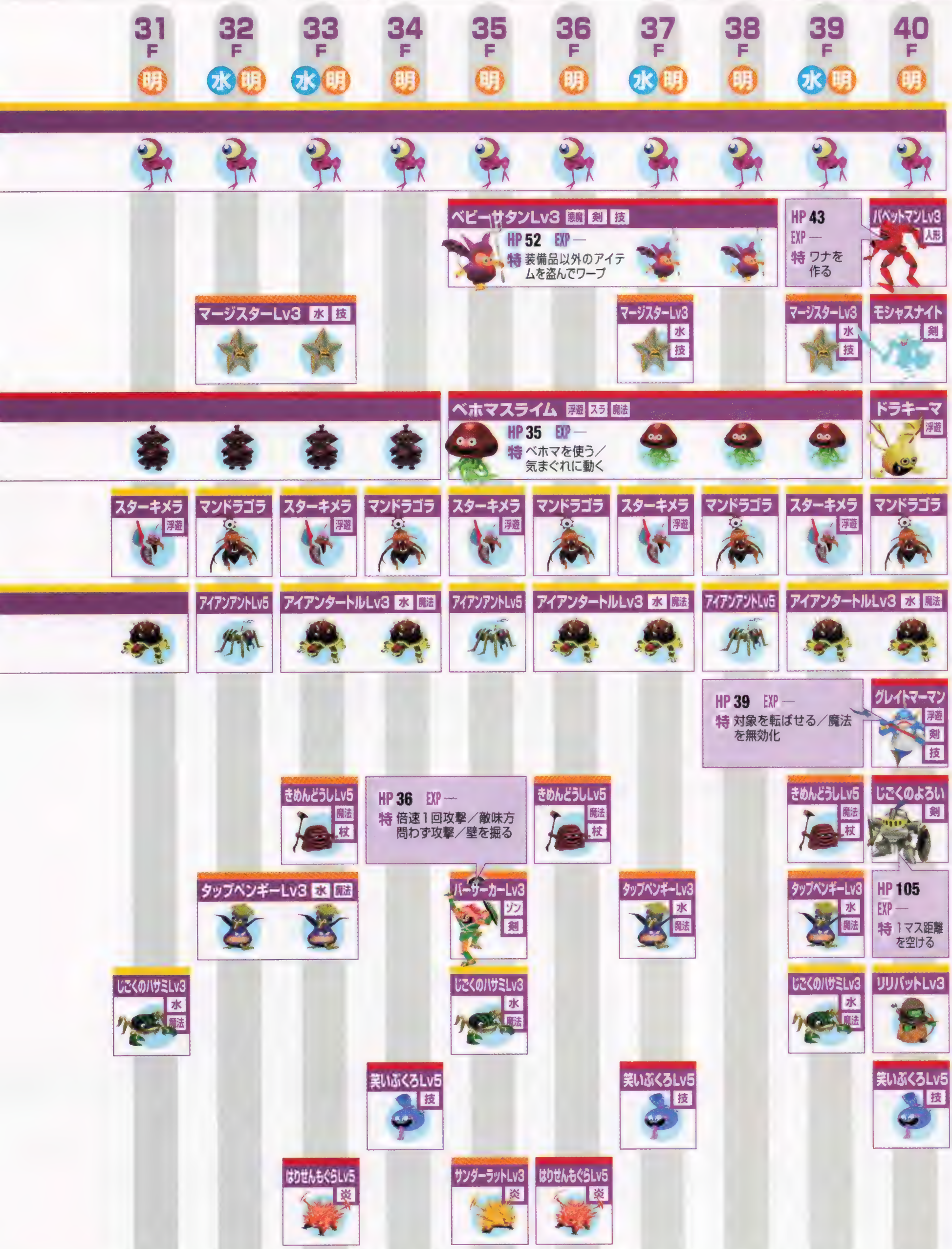
笑いぶくろLv5 技
HP 35　EXP —
特 所持金を盗んでワープ／盗み後は倍速1回攻撃

リリパットLv3
HP 48
EXP —
特 木の矢を撃つ

はりせんもぐらLv5 炎
HP 4　EXP —
特 大半の攻撃を2ダメージに

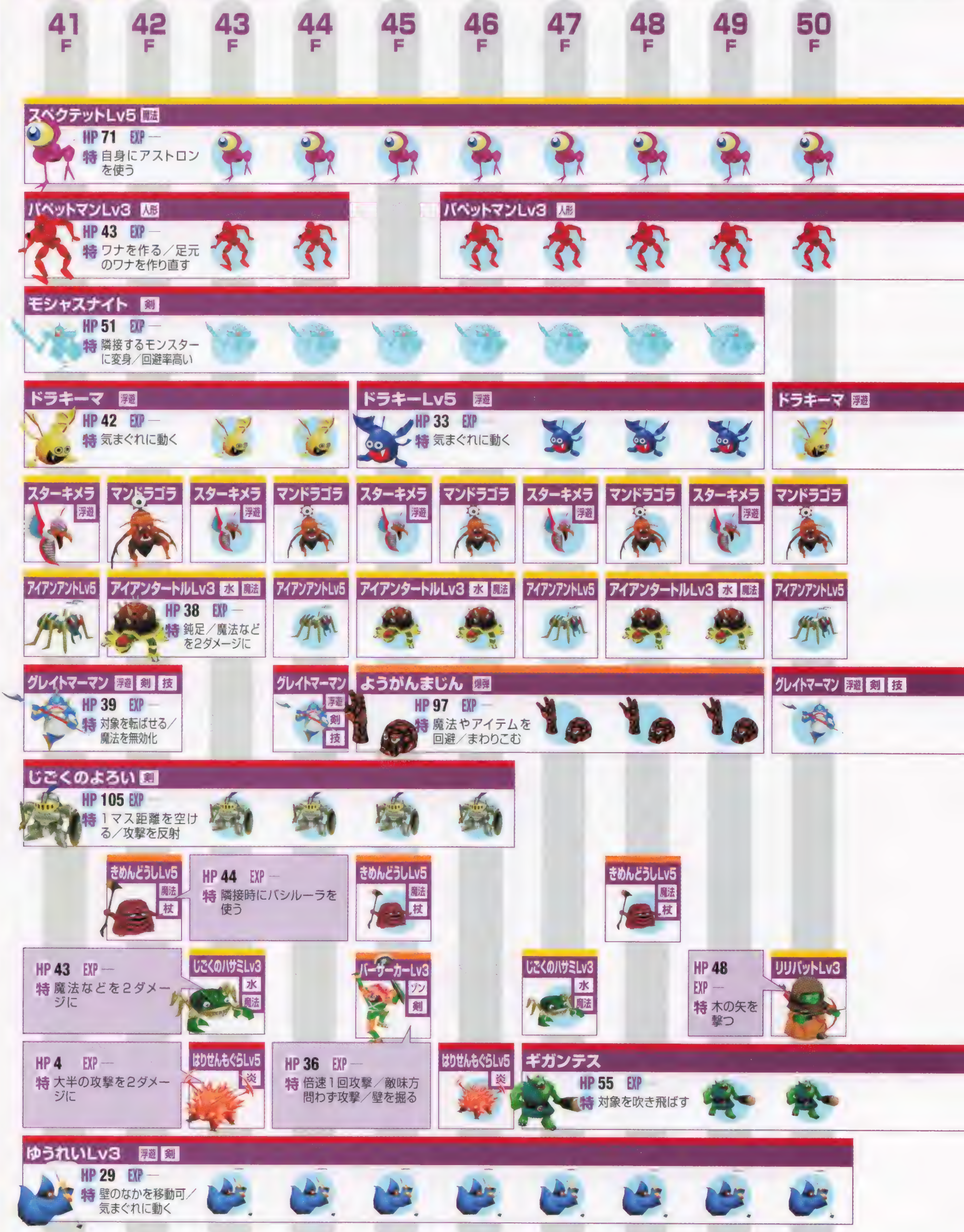
サンダーラットLv3 炎
HP 6
EXP —
特 視界内の対象の視界をせばめる

まぼろしの洞くつ



<table>
<tr><th>31F
明</th><th>32F
水 明</th><th>33F
水 明</th><th>34F
明</th><th>35F
明</th><th>36F
明</th><th>37F
水 明</th><th>38F
明</th><th>39F
水 明</th><th>40F
明</th></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="4">ベビーサタンLv3 悪魔 剣 技
HP 52 EXP —
特 装備品以外のアイテムを盗んでワープ</td><td>HP 43
EXP —
特 ワナを作る</td><td>パペットマンLv3
人形</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">マージスターLv3 水 技</td><td></td><td></td><td></td><td>マージスターLv3
水
技</td><td></td><td>マージスターLv3
水
技</td><td>モシャスナイト
剣</td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="5">ベホマスライム 浮遊 スラ 魔法
HP 35 EXP —
特 ベホマを使う／気まぐれに動く</td><td>ドラキーマ
浮遊</td></tr>
<tr><td>スターキメラ
浮遊</td><td>マンドラゴラ</td><td>スターキメラ
浮遊</td><td>マンドラゴラ</td><td>スターキメラ
浮遊</td><td>マンドラゴラ</td><td>スターキメラ
浮遊</td><td>マンドラゴラ</td><td>スターキメラ
浮遊</td><td>マンドラゴラ</td></tr>
<tr><td></td><td>アイアンアントLv5</td><td colspan="2">アイアンタートルLv3 水 魔法</td><td>アイアンアントLv5</td><td colspan="2">アイアンタートルLv3 水 魔法</td><td>アイアンアントLv5</td><td colspan="2">アイアンタートルLv3 水 魔法</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">HP 39 EXP —
特 対象を転ばせる／魔法を無効化</td><td>グレイトマーマン
浮遊
剣
技</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>きめんどうしLv5
魔法
杖</td><td colspan="2">HP 36 EXP —
特 倍速1回攻撃／敵味方問わず攻撃／壁を掘る</td><td>きめんどうしLv5
魔法
杖</td><td></td><td></td><td>きめんどうしLv5
魔法
杖</td><td>じごくのよろい
剣</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">タップペンギーLv3 水 魔法</td><td></td><td>バーサーカーLv3
ゾン
剣</td><td></td><td>タップペンギーLv3
水
魔法</td><td></td><td>タップペンギーLv3
水
魔法</td><td>HP 105
EXP —
特 1マス距離を空ける</td></tr>
<tr><td>じごくのハサミLv3
水
魔法</td><td></td><td></td><td></td><td>じごくのハサミLv3
水
魔法</td><td></td><td></td><td></td><td>じごくのハサミLv3
水
魔法</td><td>リリパットLv3</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>笑いぶくろLv5
技</td><td></td><td></td><td>笑いぶくろLv5
技</td><td></td><td></td><td>笑いぶくろLv5
技</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>はりせんもぐらLv5
炎</td><td></td><td>サンダーラットLv3
炎</td><td>はりせんもぐらLv5
炎</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

モンスター分布図



スペクテットLv5 魔法
HP 71 EXP —
特 自身にアストロンを使う

パペットマンLv3 人形
HP 43 EXP —
特 ワナを作る／足元のワナを作り直す

パペットマンLv3 人形

モシャスナイト 剣
HP 51 EXP —
特 隣接するモンスターに変身／回避率高い

ドラキーマ 浮遊
HP 42 EXP —
特 気まぐれに動く

ドラキーLv5 浮遊
HP 33 EXP —
特 気まぐれに動く

ドラキーマ 浮遊

スターキメラ 浮遊
マンドラゴラ
スターキメラ 浮遊
マンドラゴラ
スターキメラ 浮遊
マンドラゴラ
スターキメラ 浮遊
マンドラゴラ
スターキメラ 浮遊
マンドラゴラ

アイアンアントLv5

アイアンタートルLv3 水 魔法
HP 38 EXP —
特 鈍足／魔法などを2ダメージに

アイアンアントLv5
アイアンタートルLv3 水 魔法
アイアンアントLv5
アイアンタートルLv3 水 魔法
アイアンアントLv5

グレイトマーマン 浮遊 剣 技
HP 39 EXP —
特 対象を転ばせる／魔法を無効化

グレイトマーマン 浮遊 剣 技

ようがんまじん 爆弾
HP 97 EXP —
特 魔法やアイテムを回避／まわりこむ

グレイトマーマン 浮遊 剣 技

じごくのよろい 剣
HP 105 EXP —
特 1マス距離を空ける／攻撃を反射

きめんどうしLv5 魔法 杖
HP 44 EXP —
特 隣接時にバシルーラを使う

きめんどうしLv5 魔法 杖
きめんどうしLv5 魔法 杖

じごくのハサミLv3 水 魔法
HP 43 EXP —
特 魔法などを2ダメージに

バーサーカーLv3 ゾン 剣
HP 36 EXP —
特 倍速1回攻撃／敵味方問わず攻撃／壁を掘る

じごくのハサミLv3 水 魔法

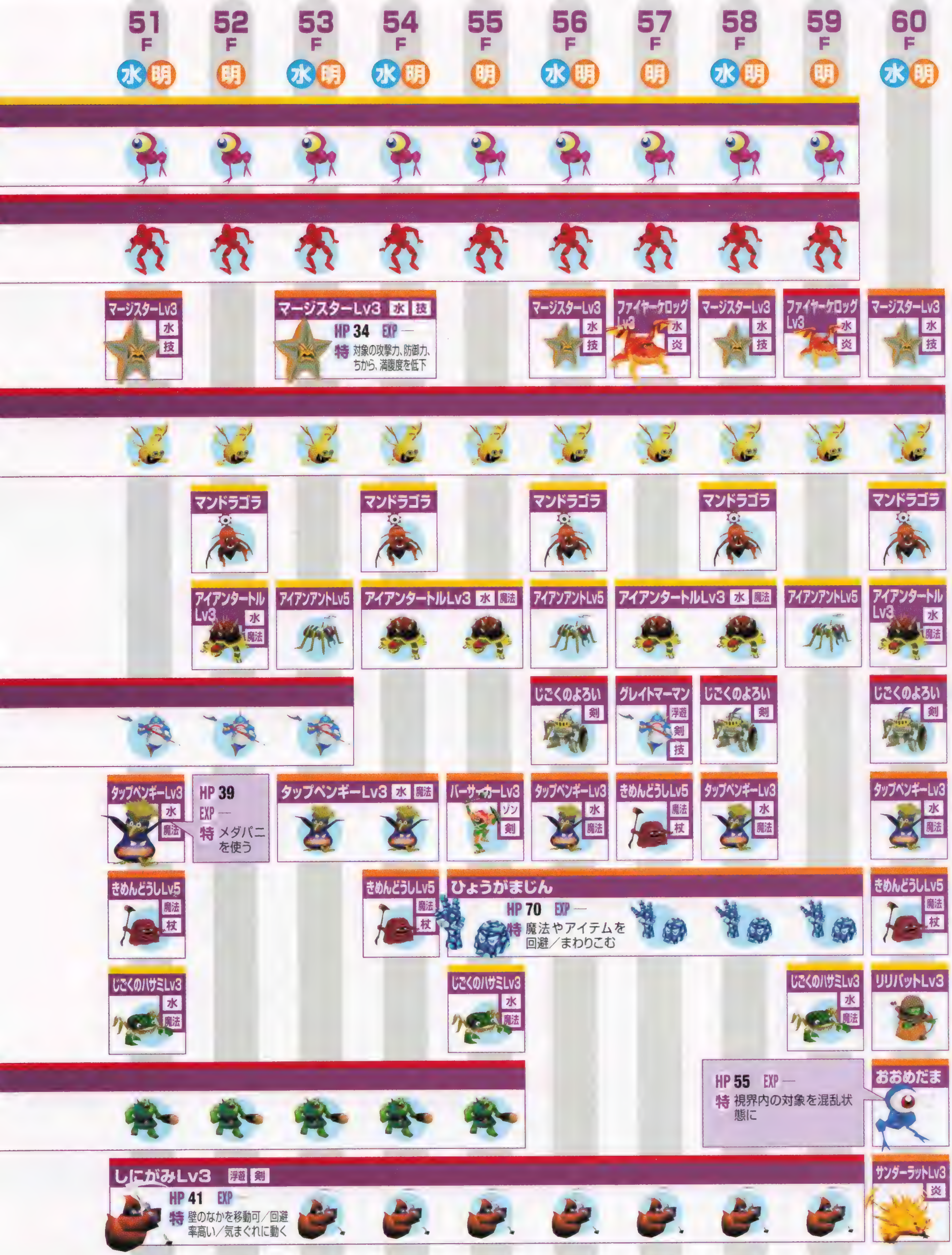
リリパットLv3
HP 48 EXP —
特 木の矢を撃つ

はりせんもぐらLv5 炎
HP 4 EXP —
特 大半の攻撃を2ダメージに

はりせんもぐらLv5 炎

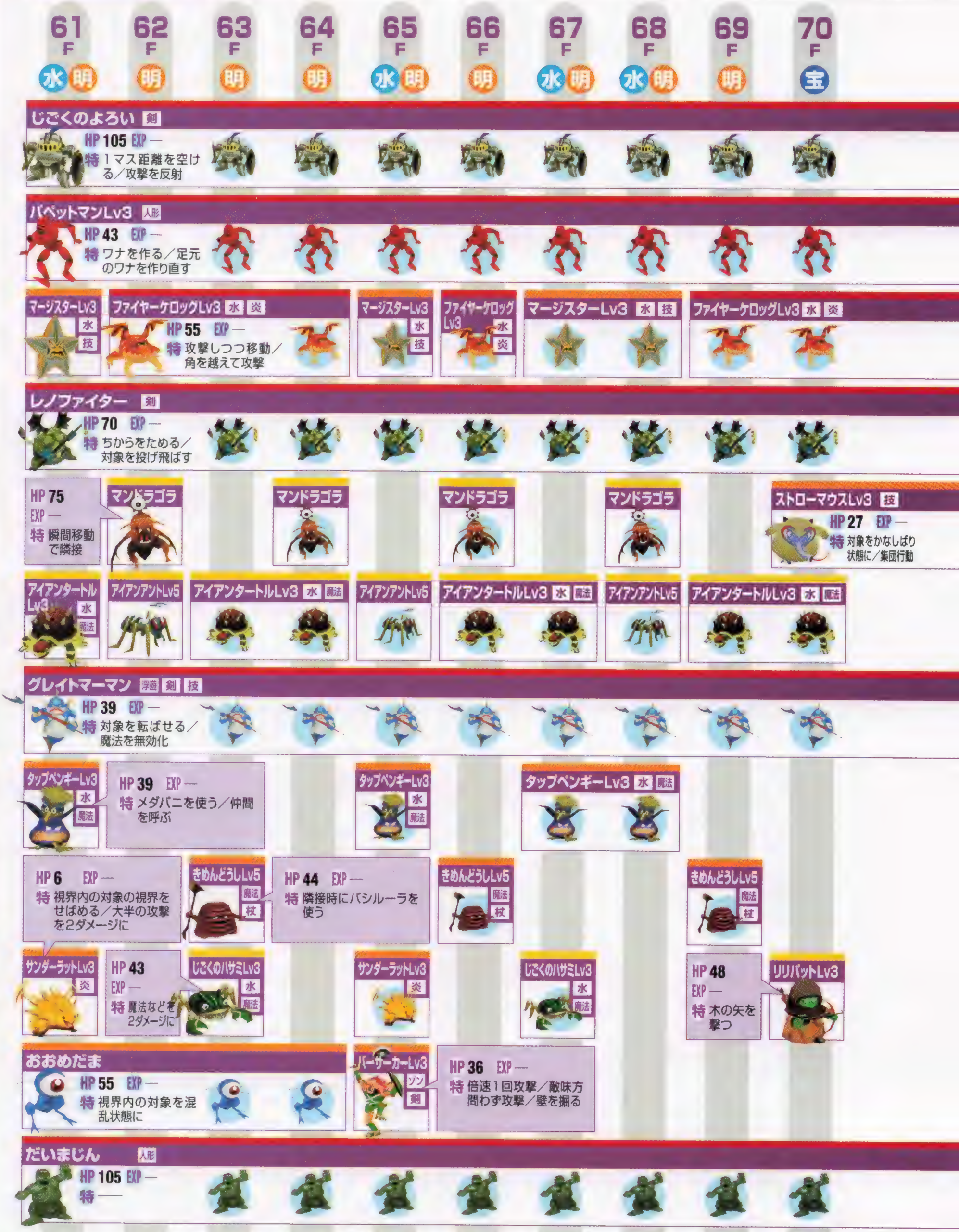
ギガンテス
HP 55 EXP —
特 対象を吹き飛ばす

ゆうれいLv3 浮遊 剣
HP 29 EXP —
特 壁のなかを移動可／気まぐれに動く



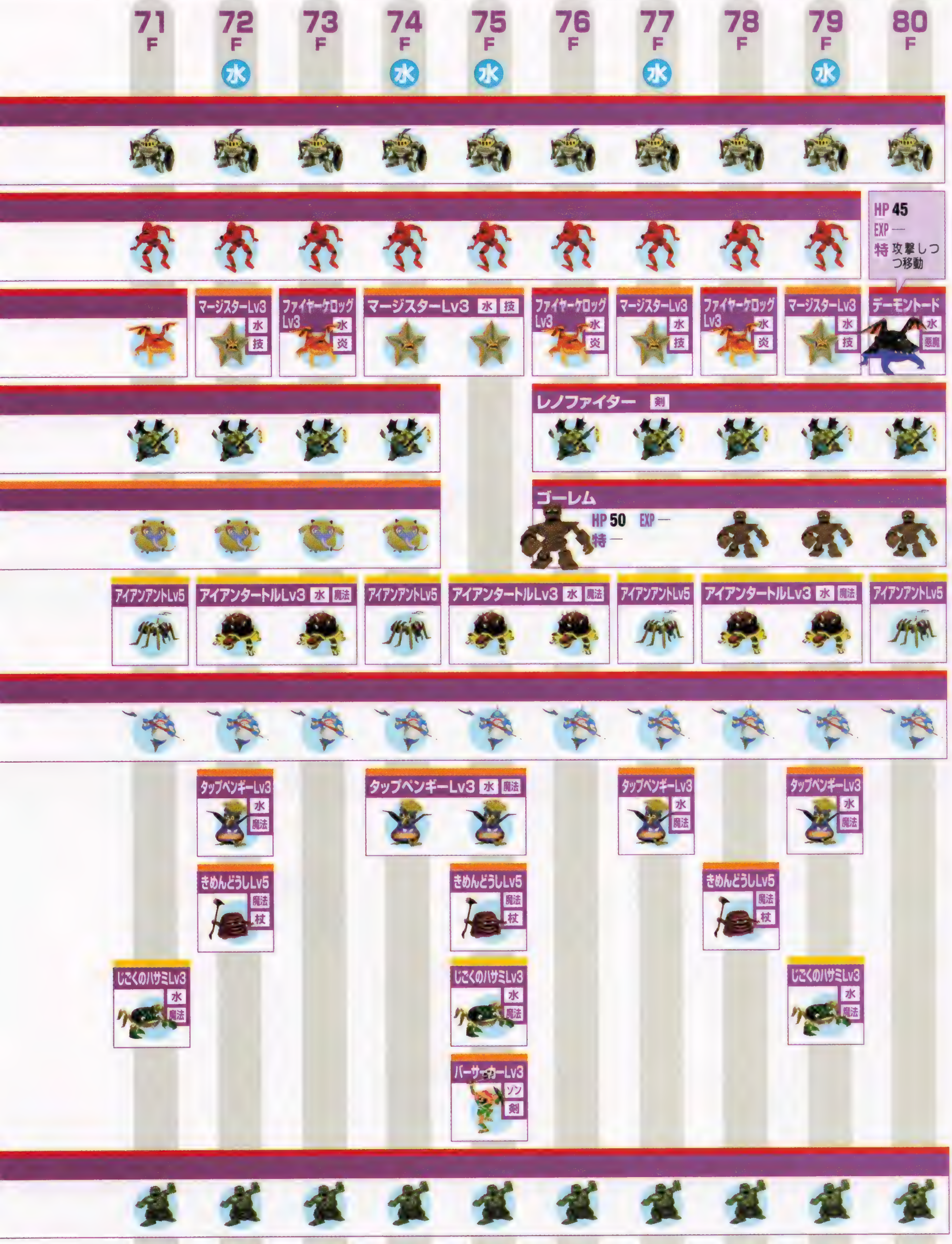
51F	52F	53F	54F	55F	56F	57F	58F	59F	60F
水 明	明	水 明	水 明	明	水 明	明	水 明	明	水 明
マージスターLv3 水 技		マージスターLv3 水 技 HP 34 EXP — 特 対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下			マージスターLv3 水 技	ファイヤーケロッグLv3 水 炎	マージスターLv3 水 技	ファイヤーケロッグLv3 水 炎	マージスターLv3 水 技
	マンドラゴラ		マンドラゴラ		マンドラゴラ		マンドラゴラ		マンドラゴラ
	アイアンタートルLv3 水 魔法	アイアンアントLv5	アイアンタートルLv3 水 魔法		アイアンアントLv5	アイアンタートルLv3 水 魔法		アイアンアントLv5	アイアンタートルLv3 水 魔法
					じごくのよろい 剣	グレイトマーマン 浮遊 剣 技	じごくのよろい 剣		じごくのよろい 剣
タップペンギーLv3 水 魔法	HP 39 EXP — 特 メダパニを使う	タップペンギーLv3 水 魔法		バーサーカーLv3 ゾン 剣	タップペンギーLv3 水 魔法	きめんどうしLv5 魔法 杖	タップペンギーLv3 水 魔法		タップペンギーLv3 水 魔法
きめんどうしLv5 魔法 杖			きめんどうしLv5 魔法 杖	ひょうがまじん HP 70 EXP — 特 魔法やアイテムを回避／まわりこむ					きめんどうしLv5 魔法 杖
じごくのハサミLv3 水 魔法				じごくのハサミLv3 水 魔法				じごくのハサミLv3 水 魔法	リリパットLv3
							HP 55 EXP — 特 視界内の対象を混乱状態に		おおめだま
しにがみLv3 浮遊 剣 HP 41 EXP — 特 壁のなかを移動可／回避率高い／気まぐれに動く									サンダーラットLv3 炎

モンスター分布図



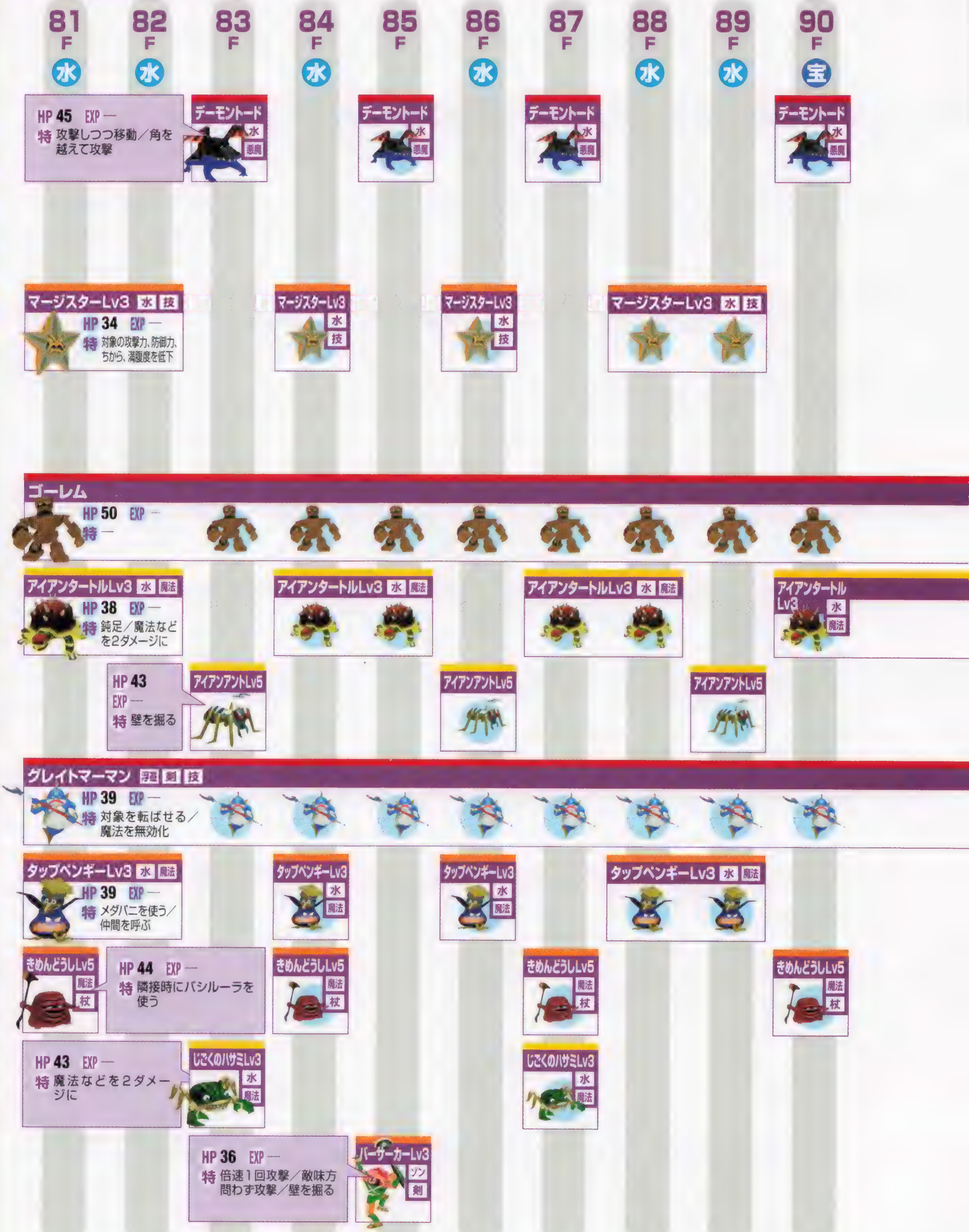
		HP	EXP	特	61F	62F	63F	64F	65F	66F	67F	68F	69F	70F
					水 明	明	明	明	水 明	明	水 明	水 明	明	宝
じごくのよろい	剣	105	—	1マス距離を空ける／攻撃を反射	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
パペットマンLv3	人形	43	—	ワナを作る／足元のワナを作り直す	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
マージスターLv3	水 技				●				●		●	●		
ファイヤーケロッグLv3	水 炎	55	—	攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃		●	●	●		●			●	●
レノファイター	剣	70	—	ちからをためる／対象を投げ飛ばす	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
マンドラゴラ		75	—	瞬間移動で隣接		●		●		●		●		
ストローマウスLv3	技	27	—	対象をかなしばり状態に／集団行動										●
アイアンタートルLv3	水 魔法				●		●	●		●	●		●	●
アイアンアントLv5						●			●			●		
グレイトマーマン	浮遊 剣 技	39	—	対象を転ばせる／魔法を無効化	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
タップペンギーLv3	水 魔法	39	—	メダパニを使う／仲間を呼ぶ	●				●		●	●		
きめんどうしLv5	魔法 杖	44	—	隣接時にバシルーラを使う			●			●			●	
サンダーラットLv3	炎	6	—	視界内の対象の視界をせばめる／大半の攻撃を2ダメージに	●				●					
じごくのハサミLv3	水 魔法	43	—	魔法などを2ダメージに			●				●			
リリバットLv3		48	—	木の矢を撃つ										●
おおめだま		55	—	視界内の対象を混乱状態に	●	●	●	●						
バーサーカーLv3	ゾン 剣	36	—	倍速1回攻撃／敵味方問わず攻撃／壁を掘る					●					
だいまじん	人形	105	—	—	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

まぼろしの洞くつ

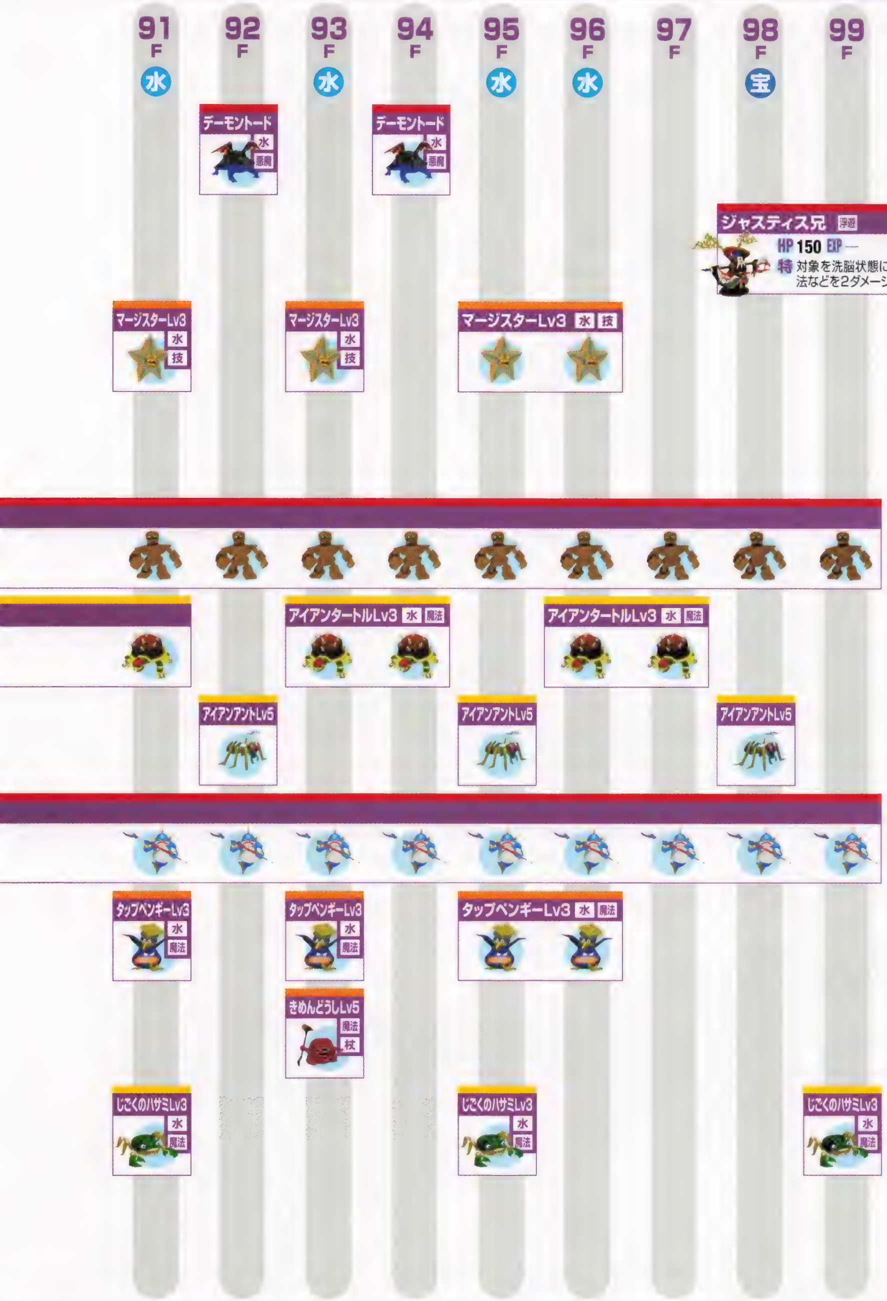


71F	72F	73F	74F	75F	76F	77F	78F	79F	80F
	水		水	水		水		水	
	マージスターLv3 水 技	ファイヤーケロッグLv3 水 炎	マージスターLv3 水 技		ファイヤーケロッグLv3 水 炎	マージスターLv3 水 技	ファイヤーケロッグLv3 水 炎	マージスターLv3 水 技	デーモントード 水 悪魔 HP 45 EXP — 特 攻撃しつつ移動
					レノファイター 剣				
					ゴーレム HP 50 EXP — 特 —				
アイアンアントLv5	アイアンタートルLv3 水 魔法		アイアンアントLv5	アイアンタートルLv3 水 魔法		アイアンアントLv5	アイアンタートルLv3 水 魔法		アイアンアントLv5
	タップペンギーLv3 水 魔法		タップペンギーLv3 水 魔法			タップペンギーLv3 水 魔法		タップペンギーLv3 水 魔法	
	きめんどうしLv5 魔法 杖			きめんどうしLv5 魔法 杖			きめんどうしLv5 魔法 杖		
じごくのハサミLv3 水 魔法				じごくのハサミLv3 水 魔法				じごくのハサミLv3 水 魔法	
				バーサーカーLv3 ゾン 剣					

モンスター分布図



		HP	EXP	特	81F	82F	83F	84F	85F	86F	87F	88F	89F	90F
					水	水		水		水		水	水	宝
デーモントード	水 悪魔	45	—	攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃			●		●		●			●
マージスターLv3	水 技	34	—	対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下	●	●		●		●		●	●	
ゴーレム		50	—	—	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
アイアンタートルLv3	水 魔法	38	—	鈍足／魔法などを2ダメージに	●	●		●	●		●	●		●
アイアンアントLv5		43	—	壁を掘る			●			●			●	
グレイトマーマン	浮遊 剣 技	39	—	対象を転ばせる／魔法を無効化	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
タップペンギーLv3	水 魔法	39	—	メタパニを使う／仲間を呼ぶ	●	●		●		●		●	●	
きめんどうしLv5	魔法 杖	44	—	隣接時にバシルーラを使う	●			●			●			●
じごくのハサミLv3	水 魔法	43	—	魔法などを２ダメージに			●				●			
バーサーカーLv3	ゾン 剣	36	—	倍速１回攻撃／敵味方問わず攻撃／壁を掘る					●					


91 F
92 F
93 F
94 F
95 F
96 F
97 F
98 F
99 F
水
水
水
水
宝
デーモントード 水 悪魔
デーモントード 水 悪魔
マージスターLv3 水 技
マージスターLv3 水 技
マージスターLv3 水 技
アイアンタートルLv3 水 魔法
アイアンタートルLv3 水 魔法
アイアンアントLv5
アイアンアントLv5
アイアンアントLv5
タップペンギーLv3 水 魔法
タップペンギーLv3 水 魔法
タップペンギーLv3 水 魔法
きめんどうしLv5 魔法 杖
じごくのハサミLv3 水 魔法
じごくのハサミLv3 水 魔法
じごくのハサミLv3 水 魔法

ジャスティス兄 浮遊

HP 150 **EXP** —

特 対象を洗脳状態に／魔法などを2ダメージに

入手できるアイテム

【祝福】なし　【ミミック】なし
【呪い】なし　【ひとくいばこ】なし

まぼろしの洞くつ

指輪

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
遠投の指輪	○	—	—
混乱よけの指輪	○	—	—
しにがみの指輪	○	—	—
眠らずの指輪	○	—	—
爆発の指輪	○	—	—
ハラ守りの指輪	○	—	—
ハラモチの指輪	○	—	—
まがりの指輪	○	—	—
ワナあての指輪	○	—	—

矢

落ちている確率 ☆☆☆☆☆

モンスター固有所持アイテム

●木の矢（リリパット）

食料

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
大きなパン	○	—	—
パン	○	—	—

モンスター固有所持アイテム

●パン（オニオーン）

草

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
かなしばりのたね	○	—	—
雑草	○	—	—
すばやさのたね	○	—	—
鉄化のたね	○	—	—
毒草	○	—	—
まどわし草	○	—	—
めぐすり草	○	—	—
めつぶし草	○	—	—
ルーラ草	○	—	—

巻物

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
ザオラルの巻物	○	—	—
地獄耳の巻物	○	—	—
千里眼の巻物	○	—	—
壺強化の巻物	○	—	—
トラマナの巻物	○	—	—
はりつけの巻物	○	—	—
ひきよせの巻物	○	—	—
変身の巻物	○	—	—
まものしばりの巻物	○	—	—
水がれの巻物	○	—	—
リレミトの巻物	○	—	—
レミーラの巻物	○	—	—
ワナ作動の巻物	○	—	—

杖

落ちている確率 ★★☆☆☆

名前	落	壁	店
イカリの杖	○	—	—
おびえの杖	○	—	—
かなしばりの杖	○	—	—
氷柱の杖	○	—	—
とびつきの杖	○	—	—
トンネルの杖	○	—	—
バーサーカーの杖	○	—	—
場所替えの杖	○	—	—
万能の杖	○	—	—
ピオリムの杖	○	—	—
ひきよせの杖	○	—	—
封印の杖	○	—	—
ふきとばしの杖	○	—	—
へんげの杖	○	—	—
ボミオスの杖	○	—	—
マヌーサの杖	○	—	—
身代わりの杖	○	—	—
メダパニの杖	○	—	—
ラリホーの杖	○	—	—
レミーラの杖	○	—	—
レムオルの杖	○	—	—

モンスター固有所持アイテム

●バシルーラの杖（きめんどうし）

壺

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
合成の壺	○	—	—
とじこめの壺	○	—	—
保存の壺	○	—	—
ワープの壺	○	—	—

その他

落ちている確率 ★★★☆☆

名前	落	壁	店
ゴールド	○	—	—
ちいさなメダル	○	—	—
カギ	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

まぼろしの洞くつ

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1F	×	×	△	×	×	△	×	×	×	×	×	△	△	△	△	△	△	×	×	△
2～39F	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	○
40～79F	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×
80～99F	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×

設置される石像

○…設置される
×…設置されない

まぼろしの洞くつ

フロア	身代わり	転び	火炎	ふきとばし	場所替え	ワナ増殖	ワナ壊し	10ダメージ	重力	遠投	爆発	岩とばし	ビッグモアイ	すいとり	インパス	変化	マホトーン	ルーラ	ラリホー	踊り	レミーラ	スポット	メガンテ	ゴールド	パン	投げ効果
1～3F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
4～14F	○	×	×	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○
15F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
16～79F	○	×	×	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○
80～89F	○	×	×	○	○	×	×	○	※1	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○
90～99F	○	×	×	○	○	×	×	○	×	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○

※1……偶数フロアは×、奇数フロアは○

ワンポイントアドバイス 29

ONEPOINT ADVICE

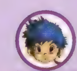
操作キャラクターのレベルアップに必要な経験値

操作キャラクターがレベルアップするために必要な経験値の量は、下の表のとおり。Lv11まではポポロのほうが成長が早いが、それ以降はLv86まで、トルネコのほうが早く成長するのだ。

トルネコ

Lv	必要経験値	Lv	必要経験値
1	0	51	1100000
2	10	52	1150000
3	40	53	1200000
4	90	54	1300000
5	200	55	1400000
6	400	56	1500000
7	700	57	1600000
8	1100	58	1700000
9	1500	59	1800000
10	2000	60	1900000
11	2500	61	2000000
12	3100	62	2100000
13	3700	63	2200000
14	4400	64	2300000
15	5000	65	2400000
16	6200	66	2500000
17	7600	67	2600000
18	9800	68	2700000
19	12000	69	2800000
20	15000	70	2900000
21	18000	71	3000000
22	23000	72	3200000
23	30000	73	3400000
24	38000	74	3600000
25	46000	75	3800000
26	56000	76	4000000
27	66000	77	4200000
28	80000	78	4400000
29	100000	79	4600000
30	120000	80	4800000
31	150000	81	5000000
32	180000	82	5200000
33	210000	83	5400000
34	250000	84	5600000
35	300000	85	5800000
36	350000	86	6000000
37	400000	87	6200000
38	450000	88	6400000
39	500000	89	6600000
40	550000	90	6800000
41	600000	91	7000000
42	650000	92	7200000
43	700000	93	7400000
44	750000	94	7600000
45	800000	95	7800000
46	850000	96	8000000
47	900000	97	8500000
48	950000	98	9000000
49	1000000	99	9990000
50	1050000		

※必要経験値はすべて累計



ポポロ

Lv	必要経験値	Lv	必要経験値
1	0	51	2500000
2	9	52	2600000
3	35	53	2700000
4	80	54	2800000
5	160	55	2900000
6	240	56	3000000
7	400	57	3100000
8	600	58	3200000
9	1000	59	3300000
10	1600	60	3400000
11	2400	61	3500000
12	4800	62	3600000
13	9600	63	3700000
14	15000	64	3800000
15	20000	65	3900000
16	25000	66	4000000
17	30000	67	4100000
18	40000	68	4200000
19	50000	69	4300000
20	60000	70	4400000
21	80000	71	4500000
22	100000	72	4600000
23	120000	73	4700000
24	150000	74	4800000
25	180000	75	4900000
26	210000	76	5000000
27	250000	77	5100000
28	300000	78	5200000
29	350000	79	5300000
30	400000	80	5400000
31	500000	81	5500000
32	600000	82	5600000
33	700000	83	5700000
34	800000	84	5800000
35	900000	85	5900000
36	1000000	86	6000000
37	1100000	87	6100000
38	1200000	88	6200000
39	1300000	89	6300000
40	1400000	90	6400000
41	1500000	91	6500000
42	1600000	92	7000000
43	1700000	93	7500000
44	1800000	94	8000000
45	1900000	95	8500000
46	2000000	96	9000000
47	2100000	97	9500000
48	2200000	98	9700000
49	2300000	99	9990000
50	2400000		

99F Lv36 HP125/196
46597G

エンディング後ダンジョン⑦

全99F

異世界の迷宮

何も持ちこめず、Lv1からはじまるうえ、拾えるアイテムもほとんどが未識別になっているという、上級者向けのダンジョン。ここまでに学んだ知識をフル活用して、アイテムを識別し、ピンチを切り抜けていこう。

特別ルール

入るときのセーブ	あり
開始レベル	Lv1
アイテム持ちこみ	不可
所持金持ちこみ	不可
仲間連れこみ	不可
倒れた場合のペナルティ	アイテムと所持金は全部失い、能力値は入る前にもどる

ダンジョンの構造

ワナ	石像	店	モンスターハウス	水晶	ツルツル床	トゲトゲ床
あり	あり	あり	あり	あり	あり	あり

アイテム名の識別状況

武器	盾	指輪	飛び道具	食料	草	巻物	杖	壺	その他
○	○	×	○	○	×	×	×	×	○

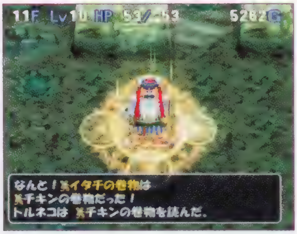
○…すべて識別
△…一部識別
×…すべて未識別
—…出現しない

アイテム①)))

アイテムの識別方法を覚えよう

異世界の迷宮は、トルネコなら大きなパンだけを、ポポロなら大きなパンとうみどりの爪だけを持った状態ではじまる。それ以外のアイテムはダンジョン内で拾うしかないのだが、落ちているアイテムの大半は名前まで未識別になっているので、拾ったものが持つ効果を知るために、まずは識別する必要がある。

アイテムを識別する方法はいくつかあるが、インパスの巻物やインパスの壺を使わない方法のなかでは下の表にあげたものが無難。杖などの使っても識別されないアイテムは、使った結果から自分で判断することになるので、それぞれの杖の使用時の効果やメッセージをあらかじめ覚えておきたい。また、アイテムの種類を判断したら、それとわかる名前を付けておこう。



なんと！イタチの巻物は
チキンの巻物だった！
トルネコは チキンの巻物を読んだ。

⬅使ったらマイナスの効果を持つアイテムだった、というケースもあるので、なるべく安全な状況で識別しよう。

●系統ごとの未識別アイテムのおもな識別方法●

系統	識別方法
剣、爪、盾	装備すると、すべてが識別された状態になる。呪われていた場合にすぐはずせるよう、装備外しのワナのそばで実行したい。
指輪	装備すると、呪われていなかった場合は、装備時の効果か以下の方法で判断できる。 ●能力値の変化を調べる ●壁や敵に向けてアイテムを投げる ●状態変化を発生させるワナを踏む ●敵の通常攻撃か特技を受ける ●何マスか移動したり水路に向かって移動する ●10マス移動したあとに満腹度の変化を調べる
草	飲むと、呪われていなかった場合は識別される。しあわせのたね、ふこうのたね、薬草、弟切草のいずれかだった場合のことを考えて、レベルアップ直後でなおかつHPが満タンのときに飲むようにしたい。
巻物	読むと、呪われていなかった場合はすべてが識別される。
杖	敵に向けて振ると、呪われていなかった場合はその結果で判断できる。万能の杖とホイミの杖は、発生する光の形状で見わけることが可能。
壺	「入れる」が行なえる場合……同じ系統で未識別の装備1個～2個か、未識別の草1個を入れた結果でおおむね判断が可能。これでわからない場合は、壁に投げ当てたときに爆発するかどうかで判断できる（アイテムが失われるので、判断したあとに名前を付けることはできない）。なお、容量が1なら、それはとじこめ壺だ。
	「押す」が行なえる場合……押すと、すべてが識別される。まものの壺である場合を想定して、通路の行き止まりで押そう。なお、なかを見て「アレ」が入っていないなら、それはワープの壺だ。

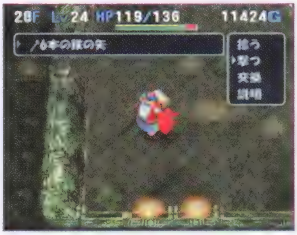
※矢、石、大砲の弾、食料は最初からすべてが識別された状態になっている

対処法

ひとくいばこの見わけかた

ひとくいばこは、アイテムに化けているという点ではミミックと同じだが、化けているアイテムを拾っても正体がわからない点が異なる。ダンジョン内で正体を見破るには、実際に使ってみるか（剣なら装備する、杖なら振るなど）、合成の壺に入れようとするか、インパスの巻物またはインパスの壺で識別するしかない。

なお、ひとくいばこが化けている飛び道具を、それとわからずに同じ種類の飛び道具とまとめると、まとめたあとのアイテムもひとくいばこになってしまう。拾う前に写真の方法で判別して、このような事態が起こるのを防ぎたい。



⬅⊗ボタンを押したまま移動して上に乗り、拾う前に1回使ってみると、ひとくいばこなら正体を現す。

アイテム② 〉〉〉

マイナス効果があるアイテムの活用法

通常ならマイナスの効果があるアイテムでも、工夫しだいでマイナスをなくしたり、逆にプラスの効果に変えたりできる。その具体例は以下のとおり。拾ったアイテムをムダにしないためにも、こうしたテクニックを活用していきたい。

●さきぼそりの剣、使いすての盾

呪いの壺に入れるなどして呪われた状態にすれば、修正値が下がらなくなり、強い装備として役立つ。ただし、合成で印を付けても、呪いのせいで印の効果が発揮されない点には注意。

●クロムシールド

ハラモチの指輪とともに装備しておけば、満腹度の減りは少し遅い状態になるため、強い盾として活用できる。

●大損の杖

ポポロで仲間に向かって振れば、ポポロのHPが半減するぶん仲間のHPを回復できる。

アイテム③ 〉〉〉

合成で付ける印の選択

99F突破を目指すなら、合成で装備に付ける印の選択も重要になる。合成の壺があまり手に入らないので、付ける印は慎重に選ぶこと。

オススメの印は、下の表のとおり。剣に付ける印は、強いモンスターのほとんどを手早く倒せるように選んである。指輪に付ける印は候補が多いので、できれば複数の指輪に印を分散させて、フロアに応じていずれかを装備しよう。なお、回復の指輪は落ちていないため、店で売っていたらぜひとも手に入れて「腹もち」の印を付け、HP回復用に活用したい。

●装備に付けておきたい印●

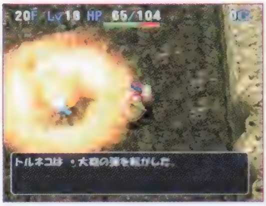
系統	付けておきたい印
剣	「悪」「人形」「浮」
盾	「爆」「返」
指輪	「人形」「腹もち」「眠」「乱」「竜」

アドバイス① 〉〉〉 (1～20F)

20Fが序盤の山場

レベルを上げつつアイテムを集めるために、出会った敵はなるべく倒しながらフロアをくまなく探索しよう。ポポロの場合はスライムベス、ももんじゃ、ハエまどうあたりを仲間にして、攻撃をまかせるといい。HP回復用のアイテムが不足しがちなので、回復の壺を拾ってもピンチのとき以外はできるかぎり使わずに、休憩することで回復をはかりたい。

20Fは、大部屋のモンスターハウスになっていて、まともに戦っても勝ち目はない。トルネコの場合は大砲の弾や巻物を使って敵に囲まれないように行動し、ポポロの場合は草や杖を使って戦うこと。草の神の壺があるなら、まどわし草やかなしばりのたねを入れよう。



トルネコは ・大砲の弾を転がした。

⬅敵が一列になり向かってくることが多いので、アイテムを投げ当てるなら遠投の指輪を装備しておくのが効果的。

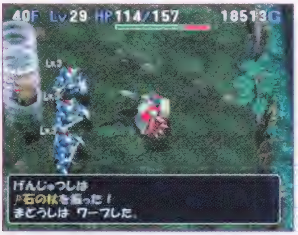
アドバイス②))) (21～40F)

通路での視界がせまくなる

28F以降は通路での視界がせばまり、1マス先までしか見えない。出会いがしらに敵から攻撃されることも多いので、HPが残り少なくなったら、通常攻撃の空振りのくり返しで回復させてから進もう。トルネコの場合、矢やいらない草などを投げては数マス進むことをくり返すのも有効。ポポロの場合はHPが多い仲間に『かってにしてね』の命令を出して先行させる手もある。

ポポロで新たな仲間を加えたいときは、トロルかうごくせきぞうあたりが狙い目。とくにトロルは、成長も早いので即戦力になるはずだ。

40Fは、20Fと同じく大部屋のモンスターハウスになっている。壁ぎわに寄って、さまようよろい以外の敵を順次倒していこう。やがて、さまようよろいが横に並んでほかの敵をさえぎってくれるため、以降はかなり安全に戦える。


40F Lv29 HP114/157 18513G
げんじゅつしは
石の杖を振った！
まどうしは ワープした。

⬅さまようよろいが並んで敵の行く手をはばむ形になる。げんじゅつしが放つ魔法弾も、敵に当たりやすい。

アドバイス③))) (41～60F)

41～45Fでは浮遊系以外の敵に注意

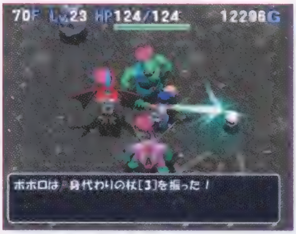
41～45Fは周囲が谷になっており、通路でも暗くならない反面、浮遊系のモンスターが谷を越えてくる。ただし、ここで本当に注意するべきは、浮遊系ではないモンスター、おおめだまとラストテンツクのほう。これらの敵の特技を受けた直後に浮遊系のモンスターがやってくると危険なので、アイテムを使ってでも、特技を使わせずに倒すこと。また、できればポポロにトドメを刺させて、仲間に加えておきたい。

51～59Fで出現するエリミネーターは、得られる経験値が多いので、なるべく多く倒しておこう。なお、60Fには高確率で店が出現する。回復の指輪が売られていたら買っておきたいところだ。

アドバイス④))) (61～80F)

HPを回復する手段がほしい

攻撃力の高いモンスター、特技の危険なモンスターが目白押し。そのかわり、一部の敵は倒すと経験値が大量に得られる。ふきとばしの石像がある部屋で戦うと、あまり苦労せずに大量の経験値がかせげるだろう。ポポロは、70Fに備えて、あくましんかんLv5やフライングデビルあたりを仲間にしておくといい。


70F Lv23 HP124/124 12296G
ポポロは 身代わりの杖[3]を振った！

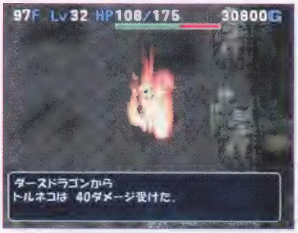
⬅70Fは大部屋のモンスターハウス。トルネコの場合は大砲の弾で敵を誘爆させていき、ポポロの場合は身代わりの杖などを駆使して逃げよう。

アドバイス⑤))) (81～99F)

ニフラムの巻物がないとキビしい

81Fの大部屋のモンスターハウスでは、草の神の壺にまどわし草かかなしばりのたねを入れるのが一番安全な対処法。あるいは、ようじゅつしにワープさせられる恐れはあるが、聖域の巻物の上に乗って戦う手もある。それらのアイテムがないなら、トルネコの場合は80Fの宝物部屋で手に入れた黄金の紙切れを読むか、爆発の指輪などで敵を消滅させつつ階段まで逃げよう。ポポロの場合は、70Fと同様に身代わりの杖などを駆使して逃げること。

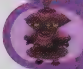
90F以降は、フロア内のどんな位置からでも炎の息で攻撃してくるダースドラゴンがあまりに危険なので、ニフラムの巻物を投げ当てて出現しないようにしておきたい。


97F Lv32 HP108/175 30800G
ダースドラゴンから
トルネコは 40ダメージ受けた。

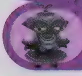
⬅ニフラムの巻物がない場合は、回復の指輪で炎の息を耐えしのぐ。ドラゴンの指輪では、あまり長くは耐えられない。

モンスター！PICKUP

どろにんぎょう 36～40F
レベルを1下げる特技を使う



ミステリドール 36～40F
HPかちからの最大値を下げてくる



いしにんぎょう 66～70F
HPかちからの最大値を激減させてくる

いずれのモンスターも、こちらの能力値を下げる特技を使うことがある。なかでも、いしにんぎょうの特技は、受けると最大HPが10減るか、ちからの最大値が2減ってしまう。しかも、これらの敵が現れるフロアは通路で1マス先までしか見えないため、出会った直後に特技を使われてしまう可能性もある。先に攻撃されても大丈夫なように、人形よけの指輪をあらかじめ装備しておきたい。

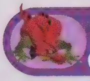
キラープラスター 81～99F
ルカナンを連発されるとピンチ

ダースドラゴン 90～99F
どこからでも飛んでくる炎の息

81F以降に出現するなかで、とくに危険な敵。キラープラスターはルカナンを使ううえに魔法の効果が効かず、ダースドラゴンはフロア内のどこからでも炎の息を吐いてくる。キラープラスターは、ブーメランや草で状態変化を発生させてから戦うといい。ダースドラゴンは、炎の息が飛んでくる角度を頼りに捜し出して倒そう。できれば、ニフラムの巻物を投げ当てておきたい。

ニフラムの巻物が
ダースドラゴンに当たった。
ダースドラゴンの気配が消えた！

仲間にしたい！モンスター



ダースドラゴン 90～99F
最強の炎系モンスター

フロア内にいる敵に向けて、放物線投げの軌道で飛んでいく炎の息がとにかく強力。炎の息が仲間に当たることはないので、安心して連れ歩くことができる。炎系のモンスターのなかで、最高の基本能力値を持つという点も見逃せない。仲間にするのは困難だが、全ダンジョンを通じて、もっとも頼りになるモンスターのひとつだ。

宝物部屋ガイド

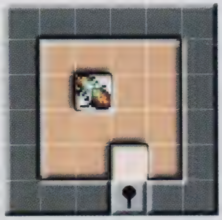
異世界の迷宮

難しい仕掛けはないものの、80Fでは壁を壊す手段、90Fでは壁を壊すか水路を渡る手段が必要。

■ 掘れない壁　▨ 掘れる壁　□ 床
□ 水路　● 扉

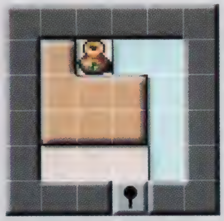
80F

黄金の紙切れ



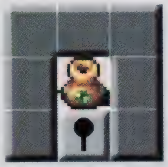
90F

魔法の壺

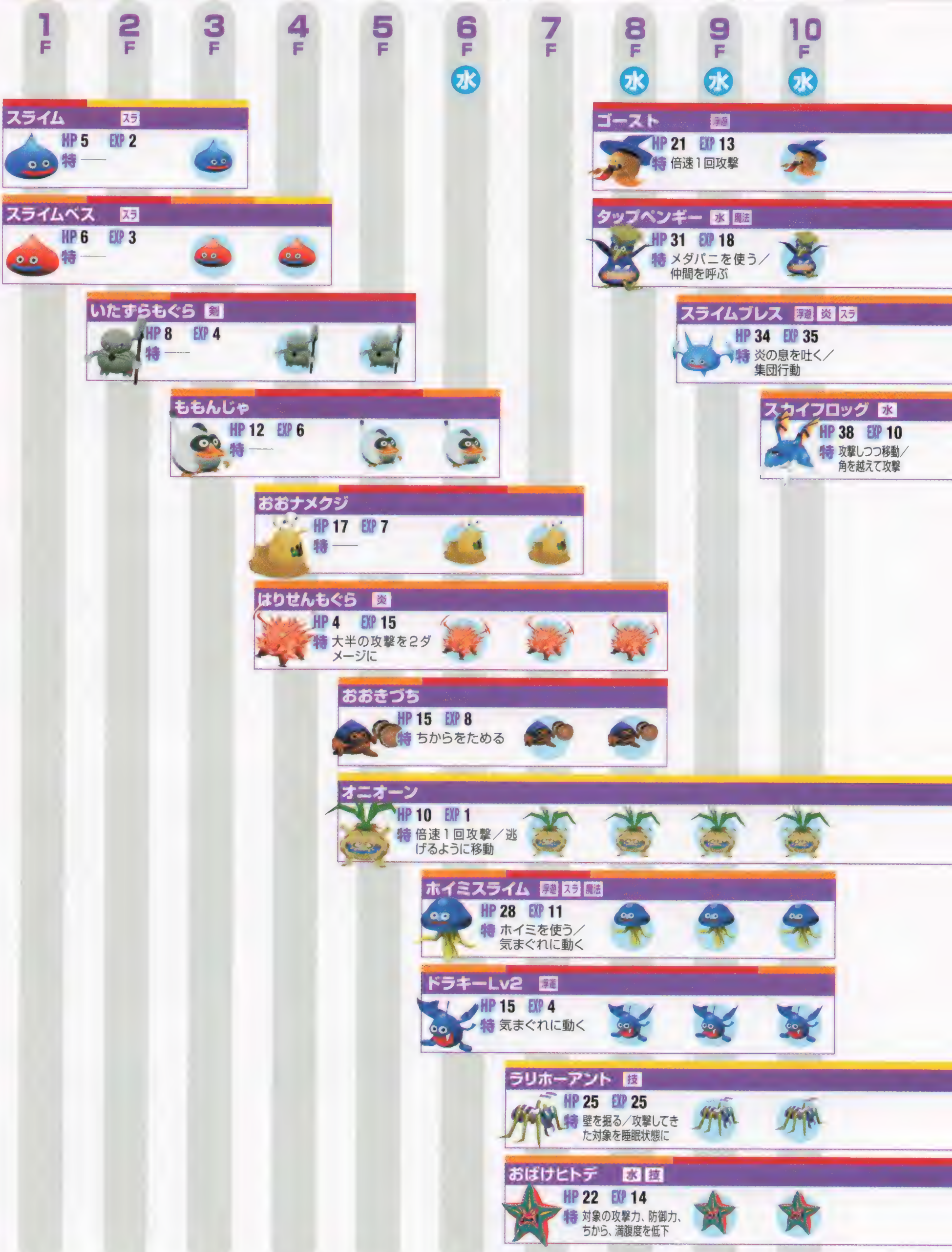


98F

魔法の壺



モンスター分布図



スライム スラ
HP 5 EXP 2
特 ——

スライムベス スラ
HP 6 EXP 3
特 ——

いたずらもぐら 剣
HP 8 EXP 4
特 ——

ももんじゃ
HP 12 EXP 6
特 ——

おおナメクジ
HP 17 EXP 7
特 ——

はりせんもぐら 炎
HP 4 EXP 15
特 大半の攻撃を2ダメージに

おおきづち
HP 15 EXP 8
特 ちからをためる

オニオーン
HP 10 EXP 1
特 倍速1回攻撃／逃げるように移動

ホイミスライム 浮遊 スラ 魔法
HP 28 EXP 11
特 ホイミを使う／気まぐれに動く

ドラキーLv2 浮遊
HP 15 EXP 4
特 気まぐれに動く

ラリホーアント 技
HP 25 EXP 25
特 壁を掘る／攻撃してきた対象を睡眠状態に

おばけヒトデ 水 技
HP 22 EXP 14
特 対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下

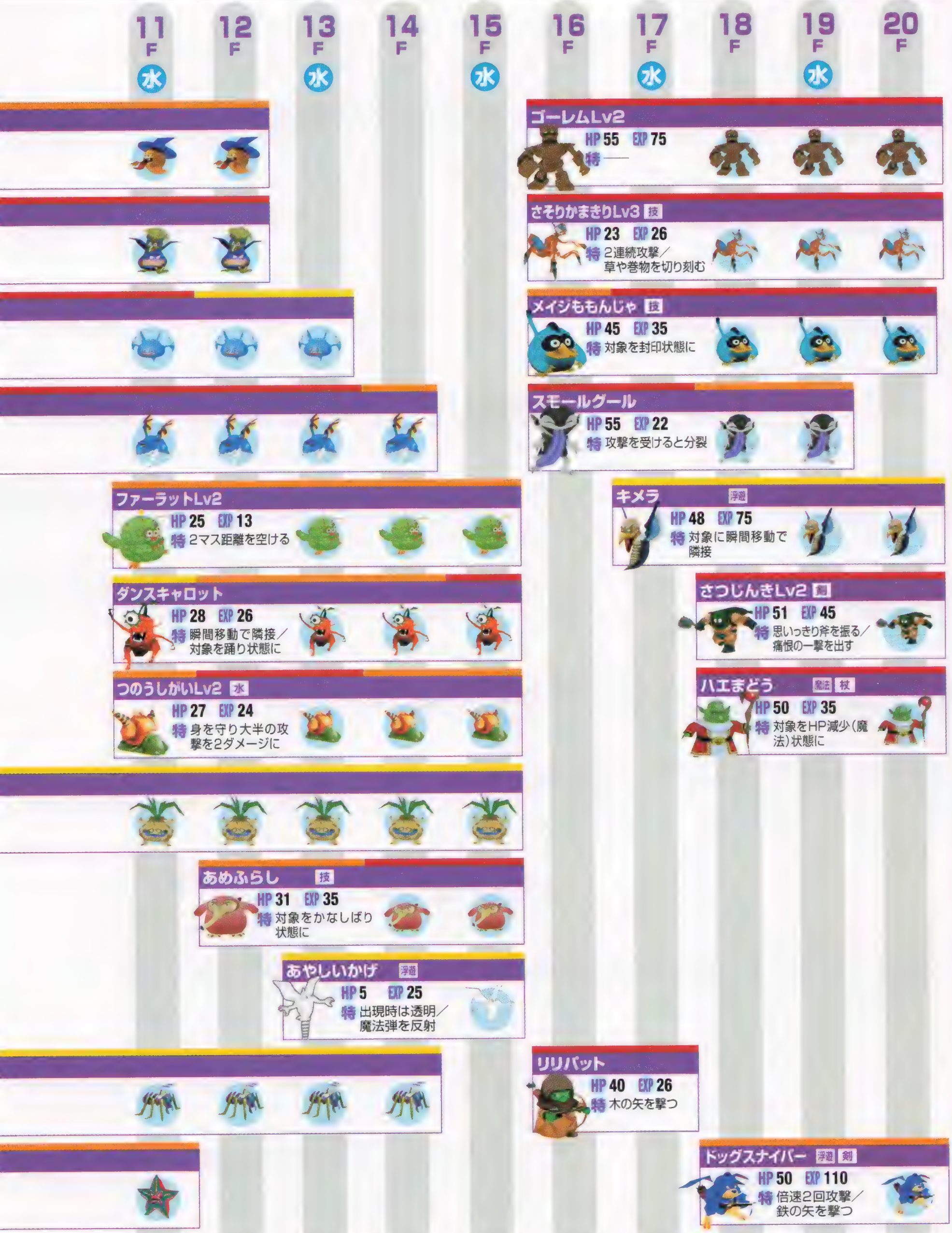
ゴースト 浮遊
HP 21 EXP 13
特 倍速1回攻撃

タップペンギー 水 魔法
HP 31 EXP 18
特 メダパニを使う／仲間を呼ぶ

スライムブレス 浮遊 炎 スラ
HP 34 EXP 35
特 炎の息を吐く／集団行動

スカイフロッグ 水
HP 38 EXP 10
特 攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃

異世界の迷宮



ファーラットLv2
HP 25 EXP 13
特 2マス距離を空ける

ダンスキャロット
HP 28 EXP 26
特 瞬間移動で隣接／対象を踊り状態に

つのうしがいLv2 水
HP 27 EXP 24
特 身を守り大半の攻撃を2ダメージに

あめふらし 技
HP 31 EXP 35
特 対象をかなしばり状態に

あやしいかげ 浮遊
HP 5 EXP 25
特 出現時は透明／魔法弾を反射

ゴーレムLv2
HP 55 EXP 75
特 ——

さそりかまきりLv3 技
HP 23 EXP 26
特 2連続攻撃／草や巻物を切り刻む

メイジももんじゃ 技
HP 45 EXP 35
特 対象を封印状態に

スモールグール
HP 55 EXP 22
特 攻撃を受けると分裂

キメラ 浮遊
HP 48 EXP 75
特 対象に瞬間移動で隣接

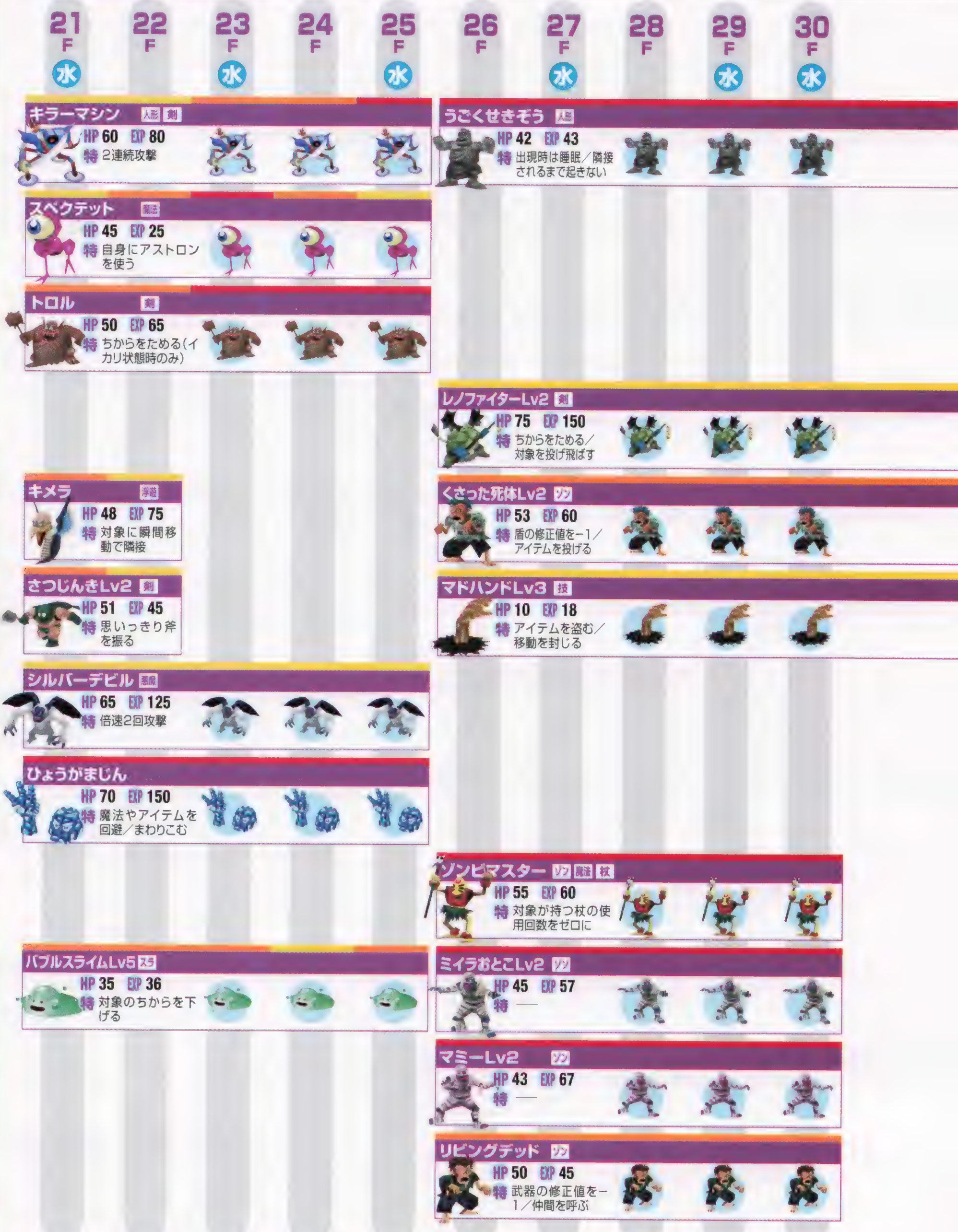
さつじんきLv2 剣
HP 51 EXP 45
特 思いっきり斧を振る／痛恨の一撃を出す

ハエまどう 魔法 杖
HP 50 EXP 35
特 対象をHP減少（魔法）状態に

リリパット
HP 40 EXP 26
特 木の矢を撃つ

ドッグスナイパー 浮遊 剣
HP 50 EXP 110
特 倍速2回攻撃／鉄の矢を撃つ

モンスター分布図



キラーマシン 人形 剣
HP 60 EXP 80
特 2連続攻撃

スペクテット 魔法
HP 45 EXP 25
特 自身にアストロンを使う

トロル 剣
HP 50 EXP 65
特 ちからをためる(イカリ状態時のみ)

キメラ 浮遊
HP 48 EXP 75
特 対象に瞬間移動で隣接

さつじんきLv2 剣
HP 51 EXP 45
特 思いっきり斧を振る

シルバーデビル 悪魔
HP 65 EXP 125
特 倍速2回攻撃

ひょうがまじん
HP 70 EXP 150
特 魔法やアイテムを回避／まわりこむ

バブルスライムLv5 スラ
HP 35 EXP 36
特 対象のちからを下げる

うごくせきぞう 人形
HP 42 EXP 43
特 出現時は睡眠／隣接されるまで起きない

レノファイターLv2 剣
HP 75 EXP 150
特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす

くさった死体Lv2 ゾン
HP 53 EXP 60
特 盾の修正値を−1／アイテムを投げる

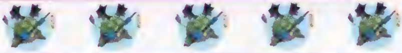
マドハンドLv3 技
HP 10 EXP 18
特 アイテムを盗む／移動を封じる

ゾンビマスター ゾン 魔法 杖
HP 55 EXP 60
特 対象が持つ杖の使用回数をゼロに

ミイラおとこLv2 ゾン
HP 45 EXP 57
特 ——

マミーLv2 ゾン
HP 43 EXP 67
特 ——

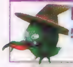
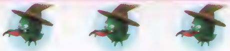
リビングデッド ゾン
HP 50 EXP 45
特 武器の修正値を−1／仲間を呼ぶ

モンスター	HP	EXP	特	31F	32F 水	33F	34F 水	35F	36F 水	37F	38F 水	39F	40F
				●	●	●	●	●					
				●	●	●	●	●					
				●	●	●	●	●					
				●	●	●	●	●					
さまようよろいLv3 剣	60	98	対象と1マス距離を空ける						●	●	●	●	●
どろにんぎょう 人形	35	40	対象のレベルを1下げる						●	●	●	●	●
ミステリドール 浮遊 人形	60	55	対象のHPかちからの最大値を低下						●	●	●	●	●
おばけキノコLv2	46	54	対象のちからを低下／毒で分裂	●	●	●	●	●					
シャーマンLv2 ゾン 魔法 杖	43	67	対象の持ち物を呪い状態に	●	●	●	●	●					
がいこつけんしLv2 ゾン 剣 技	43	58	対象の装備品を弾き飛ばす	●	●	●	●	●					
バーサーカーLv2 ゾン 剣	33	75	倍速1回攻撃／敵味方問わず攻撃	●	●	●	●	●					
ベビーサタン 悪魔 剣 技	44	40	装備品以外のアイテムを盗んでワープ						●	●	●	●	●
まどうしLv3 魔法 杖	50	70	出現時は睡眠／ラリホーを使う						●	●	●	●	●
げんじゅつしLv3 魔法 杖	52	70	げんじゅつしの杖を振る						●	●	●	●	●
はねせんにんLv6 魔法 杖	47	49	対象を自然回復無効状態に						●	●	●	●	●
テンツクLv3	50	56	対象を踊り状態に						●	●	●	●	●

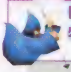
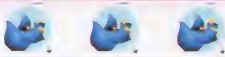
モンスター分布図

41F	42F	43F	44F	45F	46F	47F	48F	49F	50F
明	明	明	明	明	水	水	水	水	水

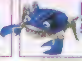
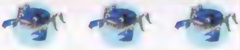
ヘルゴーストLv2 浮遊


HP 50　EXP 112
特 倍速1回攻撃／瞬間移動で隣接


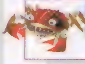
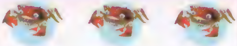
ゆうれいLv3 浮遊 剣


HP 29　EXP 30
特 壁のなかを移動可／気まぐれに動く


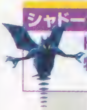
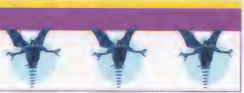
ガニラスLv4 水 魔法


HP 44　EXP 50
特 魔法などを2ダメージに


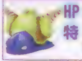
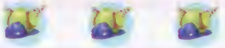
ぐんたいガニLv4 水 魔法


HP 58　EXP 125
特 魔法などを２ダメージに／集団行動


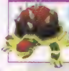
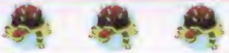
シャドーLv3 浮遊


HP 5　EXP 88
特 出現時は透明／気まぐれに動く


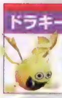
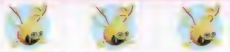
しびれマイマイLv4 水


HP 39　EXP 42
特 身を守り大半の攻撃を2ダメージに


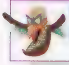
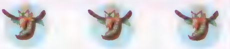
アイアンタートルLv4 水 魔法


HP 41　EXP 25
特 鈍足／魔法などを2ダメージに


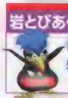
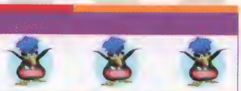
ドラキーマLv3 浮遊


HP 57　EXP 72
特 気まぐれに動く


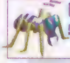
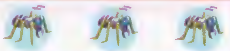
メイジキメラLv2 浮遊 魔法


HP 64　EXP 150
特 瞬間移動で隣接／マホトーンを使用


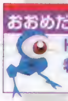
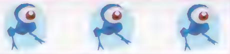
岩とびあくまLv4 水 魔法


HP 43　EXP 47
特 メダパニを使う／仲間を呼ぶ


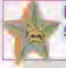
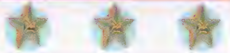
ラリホーアントLv6 技


HP 55　EXP 87
特 壁を掘る／攻撃してきた対象を睡眠状態に


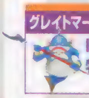
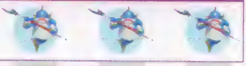
おおめだまLv3


HP 70　EXP 176
特 視界内の対象を混乱状態に


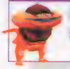
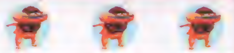
マージスターLv4 水 技


HP 37　EXP 42
特 対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度を低下


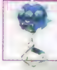
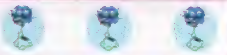
グレイトマーマンLv4 浮遊 剣 技

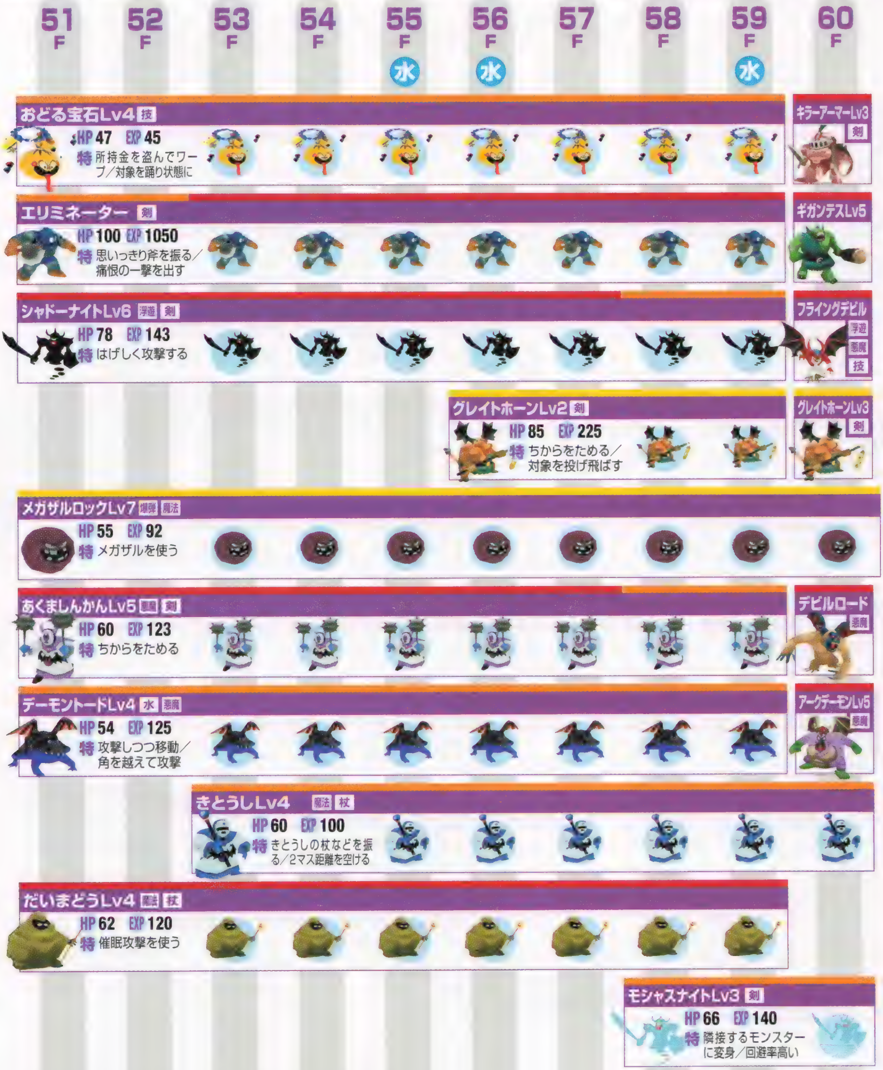

HP 48　EXP 75
特 対象を転ばせる／魔法を無効化


ラストテンツク


HP 95　EXP 152
特 対象を踊り状態に


デビルアンカーLv4 水 爆弾


HP 66　EXP 47
特 秒読み開始後５回目の行動で自爆




おどる宝石Lv4 技
HP 47 EXP 45
特 所持金を盗んでワープ／対象を踊り状態に

キラーアーマーLv3 剣

エリミネーター 剣
HP 100 EXP 1050
特 思いっきり斧を振る／痛恨の一撃を出す

ギガンテスLv5

シャドーナイトLv6 浮遊 剣
HP 78 EXP 143
特 はげしく攻撃する

フライングデビル 浮遊 悪魔 技

グレイトホーンLv2 剣
HP 85 EXP 225
特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす

グレイトホーンLv3 剣

メガザルロックLv7 爆弾 魔法
HP 55 EXP 92
特 メガザルを使う

あくましんかんLv5 悪魔 剣
HP 60 EXP 123
特 ちからをためる

デビルロード 悪魔

デーモントードLv4 水 悪魔
HP 54 EXP 125
特 攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃

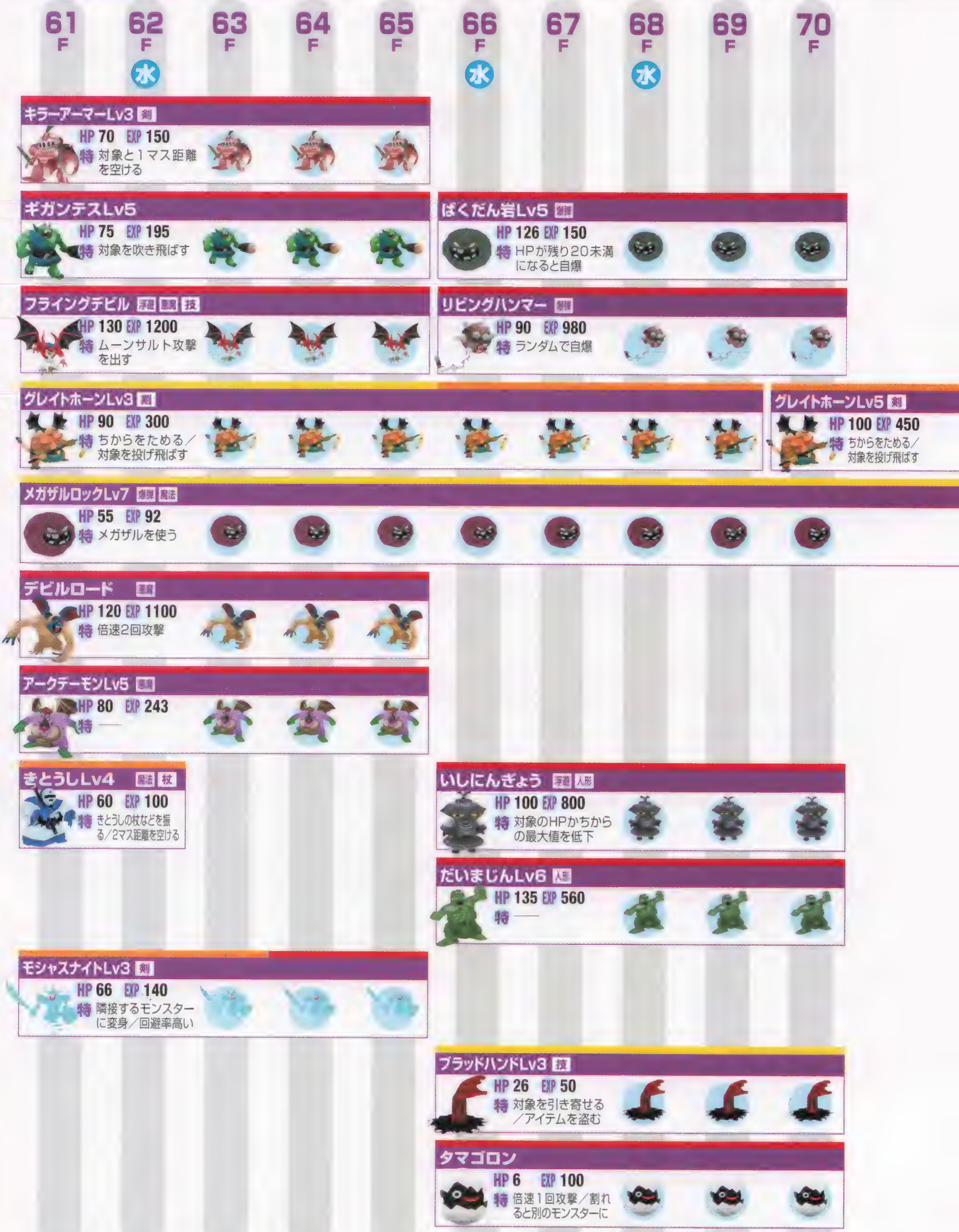
アークデーモンLv5 悪魔

きとうしLv4 魔法 杖
HP 60 EXP 100
特 きとうしの杖などを振る／2マス距離を空ける

だいまどうLv4 魔法 杖
HP 62 EXP 120
特 催眠攻撃を使う

モシャスナイトLv3 剣
HP 66 EXP 140
特 隣接するモンスターに変身／回避率高い

モンスター分布図



キラーアーマーLv3 剣
HP 70 EXP 150
特 対象と1マス距離を空ける

ギガンテスLv5
HP 75 EXP 195
特 対象を吹き飛ばす

ばくだん岩Lv5 爆弾
HP 126 EXP 150
特 HPが残り20未満になると自爆

フライングデビル 浮遊 悪魔 技
HP 130 EXP 1200
特 ムーンサルト攻撃を出す

リビングハンマー 爆弾
HP 90 EXP 980
特 ランダムで自爆

グレイトホーンLv3 剣
HP 90 EXP 300
特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす

グレイトホーンLv5 剣
HP 100 EXP 450
特 ちからをためる／対象を投げ飛ばす

メガザルロックLv7 爆弾 魔法
HP 55 EXP 92
特 メガザルを使う

デビルロード 悪魔
HP 120 EXP 1100
特 倍速2回攻撃

アークデーモンLv5 悪魔
HP 80 EXP 243
特 ——

きとうしLv4 魔法 杖
HP 60 EXP 100
特 きとうしの杖などを振る／2マス距離を空ける

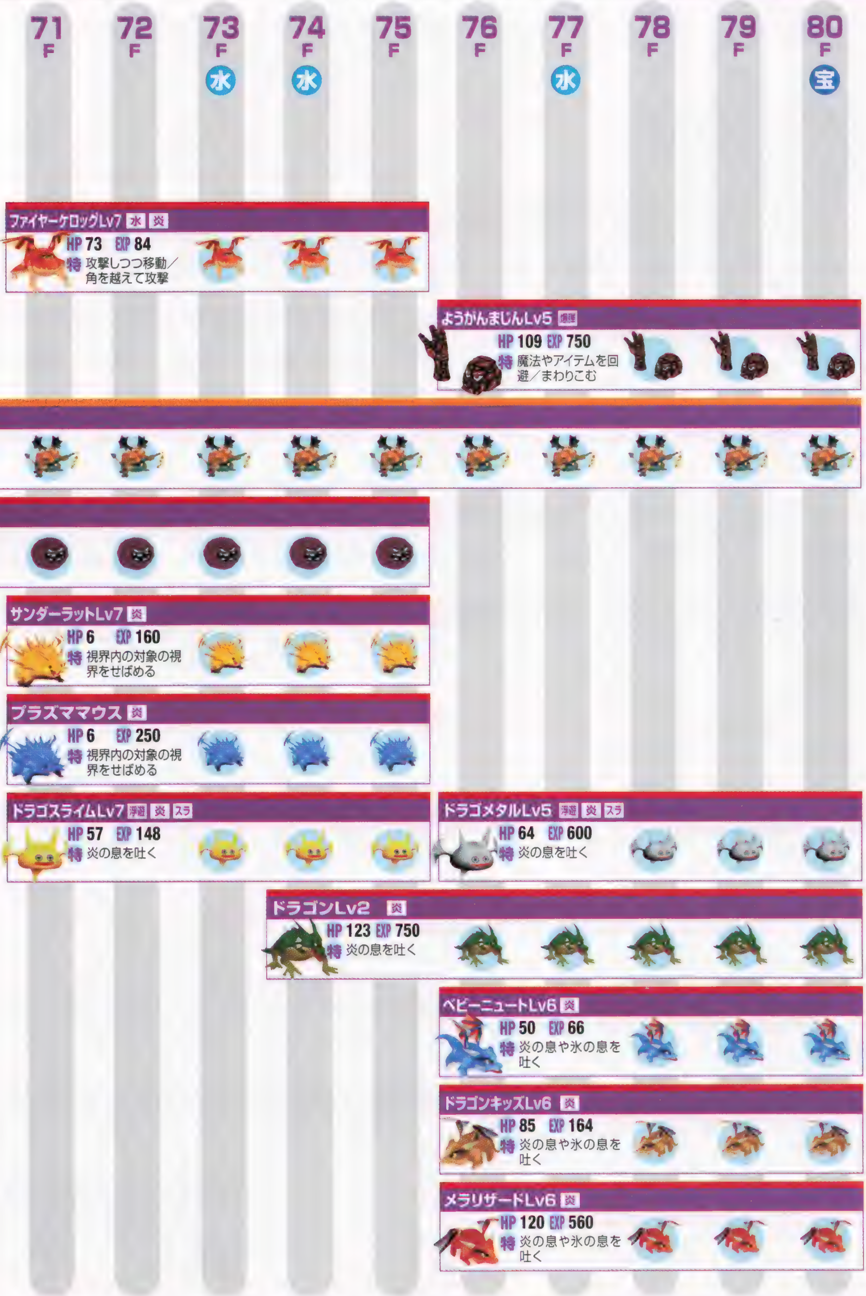
いしにんぎょう 浮遊 人形
HP 100 EXP 800
特 対象のHPかちからの最大値を低下

だいまじんLv6 人形
HP 135 EXP 560
特 ——

モシャスナイトLv3 剣
HP 66 EXP 140
特 隣接するモンスターに変身／回避率高い

ブラッドハンドLv3 技
HP 26 EXP 50
特 対象を引き寄せる／アイテムを盗む

タマゴロン
HP 6 EXP 100
特 倍速1回攻撃／割れると別のモンスターに



	71F	72F	73F 水	74F 水	75F	76F	77F 水	78F	79F	80F 宝
ファイヤーケロッグLv7 水 炎 HP 73 EXP 84 特 攻撃しつつ移動／角を越えて攻撃	●	●	●	●	●					
ようがんまじんLv5 爆弾 HP 109 EXP 750 特 魔法やアイテムを回避／まわりこむ						●	●	●	●	●
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	●	●	●	●	●					
サンダーラットLv7 炎 HP 6 EXP 160 特 視界内の対象の視界をせばめる	●	●	●	●	●					
プラズママウス 炎 HP 6 EXP 250 特 視界内の対象の視界をせばめる	●	●	●	●	●					
ドラゴスライムLv7 浮遊 炎 スラ HP 57 EXP 148 特 炎の息を吐く	●	●	●	●	●					
ドラゴメタルLv5 浮遊 炎 スラ HP 64 EXP 600 特 炎の息を吐く						●	●	●	●	●
ドラゴンLv2 炎 HP 123 EXP 750 特 炎の息を吐く				●	●	●	●	●	●	●
ベビーニュートLv6 炎 HP 50 EXP 66 特 炎の息や氷の息を吐く						●	●	●	●	●
ドラゴンキッズLv6 炎 HP 85 EXP 164 特 炎の息や氷の息を吐く						●	●	●	●	●
メラリザードLv6 炎 HP 120 EXP 560 特 炎の息や氷の息を吐く						●	●	●	●	●

モンスター分布図

異世界の迷宮

	81~89F	90F	91F	92F	93F	94F	95F	96F	97F	98F	99F
		宝								宝	
スターキメラLv5	●										
ダースドラゴン		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
じごくのよろい	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
キラーブラスター	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ようじゅつしLv5	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
キラースターLv5	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
デスマシーン	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ランガー	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コロマージ									●	●	●

スターキメラLv5 浮遊
HP 89 EXP 645
特 対象に瞬間移動で隣接

ダースドラゴン 炎
HP 150 EXP 2400
特 フロア内の対象に炎の息を吐く

じごくのよろい 剣
HP 105 EXP 1100
特 1マス距離を空ける／攻撃を反射

キラーブラスター 剣 技 魔法
HP 135 EXP 1950
特 ルカナンを使う／魔法を無効化

ようじゅつしLv5 魔法 杖
HP 60 EXP 90
特 ようじゅつしの杖などを振る

キラースターLv5 爆弾
HP 88 EXP 165
特 ランダムで自爆

デスマシーン 悪魔 剣 魔法
HP 128 EXP 2100
特 スカラを使う／対象を封印状態に

ランガー 浮遊 悪魔 技
HP 140 EXP 1500
特 倍速1回攻撃／魔法を無効化

コロマージ 魔法 杖
HP 35 EXP 22
特 スクルト、ピオリム、バイキルト、イオナズンを使う

入手できるアイテム

【祝福】あり（未識別）　**【ミミック】**あり
【呪い】あり（未識別）　**【ひとくいばこ】**あり

異世界の迷宮

剣

［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
ウィンドスピアー	○	—	○
おおきづち	○	—	○
オーシャンロッド	○	—	○
金の剣	○	—	○
グレイトソード	○	—	○
こんぼう	○	—	—
さきぼそりの剣	○	—	○
せいぎのそろばん	○	—	○
ゾンビキラー	○	—	○
つるはし	○	—	○
デーモンバスター	○	—	○
鉄の斧	○	—	—
銅の剣	○	—	—
ドールクラッシャー	○	—	○
ドラゴンキラー	○	—	○
鋼鉄の剣	○	—	—
はぐれメタルの剣	○	—	—
ボンバーキラー	○	—	○
ルカナンソード	—	—	○

盾

［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
木の盾	○	—	—
クロムシールド	○	—	○
こうらの盾	○	—	○
真紅の盾	○	—	○
青銅の盾	○	—	—
使いすての盾	—	—	○
鋼鉄の盾	○	—	—
爆発よけの盾	○	—	○
はぐれメタルの盾	—	—	○
やいばの盾	○	—	○
ラウンドシールド	○	—	○

指輪

［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
傷みよけの指輪	○	—	○
遠投の指輪	○	—	○
回復の指輪	—	—	○
混乱よけの指輪	○	—	○
ザメハの指輪	○	—	○
しあわせの指輪	○	—	○
たれ流しの指輪	○	—	○
ちからの指輪	○	—	○
通過の指輪	○	—	○
痛恨の指輪	○	—	—
毒けしの指輪	○	—	○
ドラゴンの指輪	○	—	○
人形よけの指輪	○	—	○
眠らずの指輪	○	—	○
呪いよけの指輪	○	—	○
爆発の指輪	○	—	○
ハラペコの指輪	○	—	○
ハラ守りの指輪	○	—	○
ハラモチの指輪	○	—	○
ふしぎ投げの指輪	○	—	—
へた投げの指輪	○	—	○
まがりの指輪	○	—	○
見切りの指輪	—	—	○
ミニデーモンの指輪	—	—	○
ルーラの指輪	○	—	○
ワナあての指輪	○	—	○

矢

［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
木の矢	○	—	—
銀の矢	○	—	○
鉄の矢	○	—	—
毒の矢	○	—	—
ブーメラン	○	—	○
まじんの矢	—	—	○

モンスター固有所持アイテム

- 木の矢（リリパット）
- 銀の矢（ドッグスナイパー）

石

［落ちている確率 ★☆☆☆☆］

名前	落	壁	店
石	○	—	—
魔法の石	○	○	○
ようがん石	○	—	—

大砲の弾

［落ちている確率 ★☆☆☆☆］

名前	落	壁	店
大砲の弾	○	—	○

食料

［落ちている確率 ★★☆☆☆］

名前	落	壁	店
大きなパン	○	—	○
きょだいなパン	○	○	○
くさったパン	○	—	—
パン	○	—	—
魔法のパン	—	○	—

モンスター固有所持アイテム

- パン（オニオーン）

草

［落ちている確率 ★★★☆☆］

名前	落	壁	店
胃拡張のたね	○	—	—
胃下垂のたね	○	—	—
胃縮小のたね	○	—	—
命の草	○	—	—
弟切草	○	—	○
踊り草	○	—	○
火炎草	○	—	○
かなしばりのたね	○	—	○
雑草	○	—	—
しあわせのたね	○	—	—
しんぴの草	○	—	○
すばやさのたね	○	—	○
世界樹の葉	○	○	○
ちからのたね	—	—	○
でたらめ草	○	—	○
鉄化のたね	—	—	○
毒けし草	○	—	○
毒草	○	—	○
バーサーカーのたね	○	—	—
ふこうのたね	○	—	—
まどわし草	○	—	○
めぐすり草	○	—	○
目覚まし草	○	—	○
メダパニ草	○	—	○
めつぶし草	○	—	○
薬草	○	—	○
ラリホー草	○	—	○
ルーラ草	○	—	○

巻物

［落ちている確率 ★★★☆☆］

名前	落	壁	店
イオの巻物	—	—	○
インパスの巻物	○	—	○
うしろむきの巻物	○	—	○
炎上の巻物	○	—	○
大風の巻物	○	—	—
大部屋の巻物	○	—	—
かなしばりの巻物	○	—	○
銀のたてごとの巻物	○	—	—
くちなしの巻物	○	—	○
ザオラルの巻物	○	—	—
時限爆弾の巻物	○	—	○
地獄耳の巻物	○	—	○
シャナクの巻物	○	—	○
スカラの巻物	○	—	○
すてみの巻物	○	—	○
砂柱の巻物	○	—	○
聖域の巻物	○	—	—
聖城の巻物	○	—	—
千里眼の巻物	○	—	○
チキンの巻物	○	—	○
中部屋の巻物	○	—	—
壺強化の巻物	○	—	○
トラマナの巻物	○	—	—
ニフラムの巻物	○	—	—
バイキルトの巻物	○	—	○
白紙の巻物	○	—	—
バクスイの巻物	○	—	○
はりつけの巻物	○	—	○
パワーアップの巻物	○	—	○
パンの巻物	○	—	○
ひきよせの巻物	○	—	○
氷結の巻物	○	—	○
拾えずの巻物	○	—	—
ふはつの巻物	○	—	○
ベホマラーの巻物	○	—	○
まものいそぎの巻物	○	—	○
まものしばりの巻物	○	—	○
水がれの巻物	○	—	○
メダパニの巻物	○	—	○
メッキの巻物	○	—	○
モンスターの巻物	—	—	○
リレミトの巻物	○	—	—
ルカナンの巻物	○	—	○
レミーラの巻物	○	—	○
ワナけしの巻物	○	—	○
ワナ作動の巻物	—	—	○
ワナの巻物	○	—	○

入手できるアイテム

異世界の迷宮

杖

[落ちている確率 ★★]

名前	落	壁	店
いかずちの杖	—	—	○
イカリの杖	○	—	—
痛みわけの杖	○	—	—
一時しのぎの杖	○	—	○
大損の杖	○	—	○
おびえの杖	○	—	○
風の杖	○	—	○
かなしばりの杖	○	—	○
クオーターの杖	○	—	—
氷柱の杖	○	—	○
転ばぬ先の杖	○	—	○
ザキの杖	—	—	○
砂柱の杖	○	—	○
とびつきの杖	○	—	○
トンネルの杖	○	—	○
場所替えの杖	○	—	○
バシルーラの杖	○	—	—
万能の杖	○	—	○
ピオリムの杖	○	—	—
ひきよせの杖	○	—	—
火柱の杖	○	—	○
封印の杖	○	—	○
ふきとばしの杖	○	—	○
分裂の杖	○	—	○
へんげの杖	○	—	○
ホイミの杖	○	—	○
ボミオスの杖	○	—	○
マヌーサの杖	○	—	○
丸得の杖	○	—	○
身代わりの杖	○	—	○
メダパニの杖	○	—	○
もろはの杖	○	—	○
ラリホーの杖	○	—	○
ルカニの杖	○	—	○
レミーラの杖	○	—	—
レムオルの杖	○	—	—

モンスター固有所持アイテム

- きとうしの杖（きとうし）
- げんじゅつしの杖（げんじゅつし）
- ようじゅつしの杖（ようじゅつし）

壺

[落ちている確率 ★★]

名前	落	壁	店
インパスの壺	○	○	○
うそつきの壺	○	—	○
回復の壺	○	—	○
火薬壺	○	—	○
草の神の壺	○	—	—
合成の壺	○	—	○
祝福の壺	○	—	○
すいこみの壺	○	—	○
倉庫の壺	○	—	—
大砲の壺	○	—	—
とじこめの壺	○	—	○
呪いの壺	○	—	○
ふつうの壺	○	—	—
へんげの壺	○	—	—
保存の壺	○	○	○
まものの壺	○	—	—
水がめ	○	—	○
ワープの壺	—	—	○

その他

[落ちている確率 ★★★]

名前	落	壁	店
ゴールド	○	○	—
ちいさなメダル	○	—	—
カギ	○	—	—

設置されるワナ

○…設置される
△…アイテムや特技などの効果でのみ設置される
×…設置されない

異世界の迷宮

フロア	サビ	装備外し	封印	弱化	落石	泥	地雷	大型地雷	木の矢	鉄の矢	毒の矢	鉄球	転び石	睡眠ガス	鈍足	回転盤	ワープ	召喚	モンスター化	落とし穴
1F	×	×	△	×	×	△	△	△	△	×	△	△	×	△	△	△	△	×	×	×
2F	×	×	△	×	×	△	△	△	△	×	△	△	△	△	△	△	△	×	×	△
3F	×	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○
4～10F	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○
11～19F	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
20～25F	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
26～29F	○	○	○	○	×	×	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
30～38F	○	○	○	○	×	×	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○
39～49F	○	○	○	○	×	×	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○
50～69F	×	○	○	○	×	×	○	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○
70～90F	×	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○
91～95F	×	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×
96～99F	×	○	○	○	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×

設置される石像

○…設置される
×…設置されない

異世界の迷宮

フロア	身代わり	転び	火炎	ふきとばし	場所替え	ワナ増殖	ワナ壊し	10ダメージ	重力	遠投	爆発	岩とばし	ビッグモアイ	すいとり	インパス	変化	マホトーン	ルーラ	ラリホー	踊り	レミーラ	スポット	メガンテ	ゴールド	パン	投げ効果
1～9F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	×	○	○	○	○	※1	○	○	○	×	○	○
10～14F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	※2	○	×	○	○	○	○	※1	○	○	○	×	○	○
15F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
16～19F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	※2	○	×	○	○	○	○	※1	○	○	○	×	○	○
20F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
21F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	×	○	○	○	×	×	○
22～27F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	※2	○	×	×	○	○	○	※1	○	○	○	×	○	○
28F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
29～35F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	※2	○	×	×	○	○	○	※1	○	○	○	×	○	○
36～39F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	※2	○	×	○	○	○	○	※1	○	○	○	×	○	○
40F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
41～49F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	※2	○	×	○	○	○	○	※1	○	○	○	×	○	○
50～65F	×	○	○	○	○	○	○	○	※3	○	○	○	※2	○	×	○	○	○	○	※1	×	○	○	×	×	○
66～69F	×	○	○	○	○	○	○	○	※3	○	○	○	※2	○	×	×	○	○	○	※1	×	○	○	×	×	○
70F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
71～75F	×	○	○	○	○	○	○	○	※3	○	○	○	※2	○	×	○	○	○	○	※1	×	○	○	×	×	○
76～79F	×	○	○	○	○	○	○	○	※3	○	○	○	※2	○	×	×	○	○	○	※1	×	○	○	×	×	○
80F	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	×	○	×	×	○	○	×	○	×	○	○	×	×	○
81F	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
82～89F	×	○	○	○	○	○	○	○	※3	○	○	×	※2	○	×	○	○	○	○	※1	×	○	○	×	×	○
90～99F	×	○	○	○	○	○	○	×	※3	○	○	×	※2	○	×	×	○	○	○	※1	×	○	○	×	×	○

※1……3の倍数のフロアのみ×、それ以外のフロアは○　※2……奇数フロアは○、偶数フロアは×
※3……「3の倍数＋1」のフロアのみ○、それ以外のフロアは×

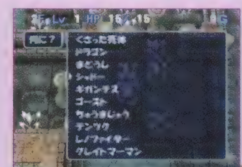
ワンポイントアドバイス 30

ONEPOINT ADVICE

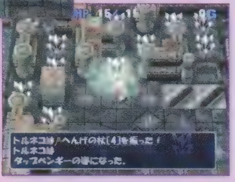
操作キャラクターがモンスターに変身すると……

変身の巻物やへんげの杖を使うか、変化の石像の効果を受けると、操作キャラクターはモンスターに変身できる。変身すると、能力値は変身前のままだが、そのモンスターの特殊能力が身について、行動速度が変わったり、水のなかに入れるようになるのだ。また、『特技』コマンドで、そのモンスターが持つ特技を使うことが可能だ。

ただし変身中は、アイテムを使うことや拾うことができなかったり、仲間から攻撃されてしまうなど、デメリットも多い。もとの姿にもどりたいときは、変身状態の効果時間が切れるまで待つか、『戻る』コマンドを使おう。ちなみに、『戻る』コマンドを使っても、1回の行動と見なされない。



⬅変身の巻物の場合は特定の10種族から変身する種族が選べる。



トルネコは へんげの杖[4]を振った！
トルネコは
タップペンギーの姿になった。

➡変身の巻物以外の方法の場合は、現在いるフロアに出現するモンスターのいずれかに変身することになる。

トルネコ3 電話相談室

…お悩み相談③…

ポポロがピンチです

XOX-10625
ヘルプ！　トルネコ

QUESTION「不思議のダンジョンで疲れきった心を癒してくれるというのはココですか？」

Q 不思議のダンジョンで疲れきった心を癒してくれるというのはココですか？　ポポロ編で**心が折れかかっているのですが。**

A **「私だって癒されたい」と癒し系女優もぼやく時代です。**しかしそれを求めてこられてもその、なんだ、困ります。とにかくご相談、うけたまわりましょう。

Q ポポロ、**打たれ弱くないですか？**　仲間がちからつきてしまうと、中盤以降はもうなぐり合いではほとんど敵を倒すことができません。そうなると仲間の現地調達もできないワケで、ダンジョンの突破がひどく困難になってきます。せめて盾ぐらいは装備させてほしいと願うしだいですが**欲張っていますか？**

A **もう7つの大罪に数えられるくらいに強欲です！**　そもそも我々の世界ならまだ小学生のポポロに、あのタルのようにビッグなトルネコ父さんの身体を守るサイズの盾なんて使えるハズがないのです。それに、仲間の道連れにされないだけ、バリナボ姉弟（とくにロサ）にくらべたらお得だと思わなくては。盾になってくれる仲間たちをあっさり倒されないためにも、癒し系モンスター・ホイミスライムをせめて1匹は連れていきたいものですね。

Q そのホイミスライムなんですが、どうして隣接マスにいる敵にまでホイミかけちゃうんですか？　そのせいで**数え切れないくらいキモを冷やしました。**というかあれは弱めのベホマラーですよね？

A そうですね、あれは効果が半分くらいのベホマラーと言ってもいいでしょう。しかし考えてもみてください。あくまでも"ホイミ"と名づけられたスライムがベホマラーもどきを使ってくれているのです。それがグループ回復効果じゃなくて範囲回復効果だったとしても、ささいなことなのではないでしょうか？　**種族の限界を超えた活躍ぶりに感謝しましょう。**たとえ仲間にしたばかりのゾンビ系モンスターが浄化されちゃったとしても。

Q 仲間の配置の工夫がどうとか一度に回復できるとか、もうちょっと言うべきことがあるんじゃあ……**ああ、自分でポジティブな面を指摘するとあっさり納得できてきました。これが癒し？**　それじゃあつづきの相談いきます。仲間モンスターの行動順番は、自分では変更できないものなのでしょうか？　ホイミスライムが行動1番手だとコワくて通路に進入できないのですが。

A 無勢に多勢で戦うのが基本のポポロ編では、たしかに部屋への侵入時より通路を進むときのほうが危険ですから、1番手に攻撃力と防御力の高い仲間がついて、2番手が回復役という並びがベストですよね。しかしどうでしょう？　不確定要素が多くてこそ「不思議のダンジョン」じゃありませんか？　つねに安定した並びで進むよりも、最善とはちがった状況を**むしろ楽しむ気概がほしい**ですね。すぐうしろについてしまったホイミスライムの気まぐれヒーリングを期待して、ポポロで真っ向勝負を挑んでいれば、もしかしたら新しい仲間を獲得できるかもしれないワケですよ。**災い転じて福となす、コレです。**

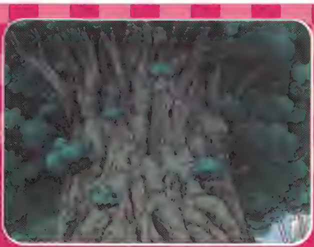
Q やっぱり災いなんじゃないですか！とツッこむと不思議なコトに気持ちがラクになってきました。わかりましたよ**ルールなんですよね**……それから、あのサンダーラットとかってひどくないですか？　部屋だと仲間たちがみんなめつぶし状態になって同士討ちをはじめるし、通路では真うしろの仲間がポポロをなぐってくるんですよ？

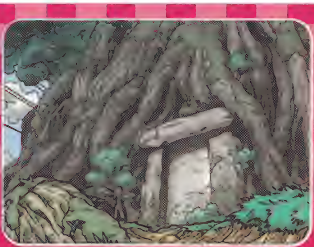
A **あー、アレは**……いや、もうネズミ型キャラクターにはかなわないってコトであきらめましょう。日本でもアメリカでも。

Q **本当に役に立たない相談室ですねえ……もっと自分自身がしっかりしないと！**と勇気づけられます。ところで最後の相談なんですが、じつはいまプレイを中断して逃避しています。邪悪な風穴の10階で、いきなり出くわしたグレイトホーンに仲間たちをつぎつぎと放り投げられてはぐれてしまったんです。そのときから**音楽が何だか聞き覚えのあるものに**変わって、メッセージがパパッと流れたなーと思ったら、どうしたことか仲間たちのステータスを見ることもできなくなりました。一体何が起こっているのでしょう？　ゲームを再開すると何かいいことありますか？　そう言えばリレミトの巻物は切り刻まれちゃってたなぁ。

A もうネズミが怖くないじゃないですか！　**どんとこいフラッシュ攻撃！**

Q 本当だ！　でも、どのみちヤツらはこの先には出現しません！　**あーもうつぎのターンにポポロも放り投げられそう**だけどどうでも良くなってきた！





CHAPTER 4

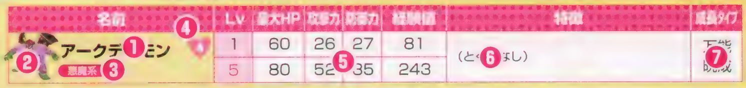
データリスト

DATA LIST

モンスター MONSTER データリスト

全モンスターの能力値や特徴を、一挙に紹介しよう。レベルが上がると能力値がどのように変わるのか、その成長の度合いにも注目してほしい。

★リストの見かた★



❶ **名前**……モンスターの名前を五十音順に並べてある。赤い文字のものは、エンディング後に探索可能となるダンジョンにしか出現しないことを表す。

❷ **CG**……モンスターのグラフィック。

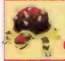
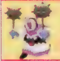
❸ **系統**……モンスターが属している系統(→P.65)。

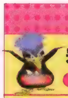
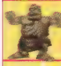
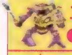
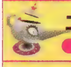
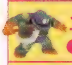
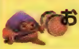
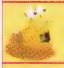
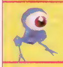
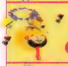
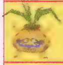
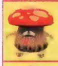
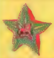
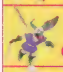
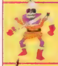
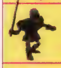
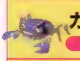
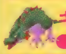
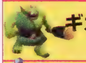
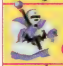
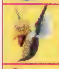
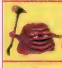
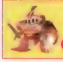
❹ **仲間になりやすさ**……ポポロが倒したときの仲間になりやすさの度合い。ハート内の数字が大きいほど仲間になりやすい。

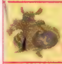
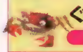
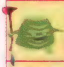
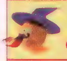
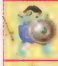
❺ **データ**……左からモンスターのレベル、最大HP、攻撃力、防御力、倒したときに得られる経験値。これらは、ダンジョンに初期配置される可能性のある、最低のレベルと最高のレベルのデータのみ掲載している。レベルが赤い数字の場合は、そのレベルのモンスターが、エンディング後に探索可能となるダンジョンにしか出現しないことを表す。なお、リストに掲載していないレベルでのデータは、ダンジョン攻略ページ(→P.101～303)を参照のこと。

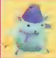
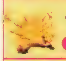
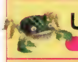
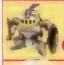
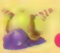
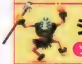
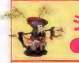
❻ **特徴**……モンスターのおもな特殊能力。

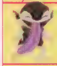
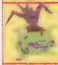
❼ **成長タイプ**……モンスターの成長タイプ(→P.71)。

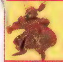
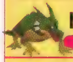
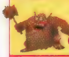
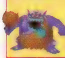
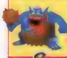
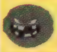
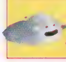
名前	Lv	最大HP	攻撃力	防御力	経験値	特徴	成長タイプ
アークデーモン ♥4 悪魔系	1	60	26	27	81	（とくになし）	万能 晩成
	5	80	52	35	243		
アイアンアント ♥2	1	17	13	20	19	進行方向にある壁などを掘り進む。	防御 晩成
	5	43	21	38	57		
 アイアンタートル ♥3 水系 魔法系	1	30	18	19	10	鈍足状態で出現。魔法、アイテム、特技の効果を2ダメージに変える。	防御 早熟
	7	50	40	31	40		
 あくましんかん ♥4 悪魔系 剣系	1	48	22	15	41	ちからため状態になり、つぎの行動で痛恨の一撃を出す。	攻撃 晩成
	5	60	36	19	123		
アトラス ♥1	1	130	60	48	1500	ちからため状態になり、つぎの行動で痛恨の一撃を出す。	攻撃 特殊
	10	185	570	118	8250		
あめふらし ♥3 技系	1	31	19	14	35	なめまわして、対象をかなしばり状態にする。	防御 早熟
あやしいかげ ♥1 浮遊系	1	5	20	1	25	解除できない透明状態で出現。魔法弾を跳ね返す。攻撃の回避率が高い。気まぐれに動く。	守備 特殊
	9	5	20	25	125		
アローインプ ♥3	1	41	11	14	30	鉄の矢を撃つ。対象と2マス距離を空けるように動く。	防御 早熟
	6	58	31	24	105		
あんこくつむり ♥4 水系	1	30	20	19	35	身を守る状態になり、大半の攻撃を2ダメージに変える。	防御 早熟
	9	56	46	35	175		
イエティ ♥4	1	70	15	5	45	4体一組で出現。どれか1体に攻撃するまで全員動かない。倍速1回攻撃。	防御 晩成
	9	106	30	32	225		
いしにんぎょう ♥2 浮遊系 人形系	1	100	45	45	800	吸収光線を出し、操作キャラクターの最大HPかちからの最大値を減らす。	防御 晩成
いたずらもぐら ♥2 剣系	1	8	6	5	4	（とくになし）	普通 早熟
	5	34	27	13	12		

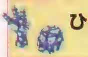
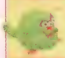
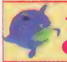
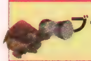
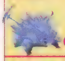
名前	Lv	最大HP	攻撃力	防御力	経験値	特徴	成長タイプ
 **岩とびあくま** ♥3 水系 魔法系	1	32	15	18	19	メダパニを唱え、対象を混乱状態にする。岩とびあくまを出現させる。	防御 早熟
	9	58	41	34	95		
 **うごくせきぞう** ♥4 人形系	1	42	20	22	43	出現時はかならず眠っている。隣接されるまで起きない。Lv2以上のマドハンドに呼ばれて出現することがある。	攻撃 晩成
	3	48	29	24	86		
 **エビルエスターク** ♥1 悪魔系 剣系 魔法系	1	145	60	55	1790	スカラを唱え、自身の防御力を上げる。封印をかけ、対象を封印状態にする。思いっきり剣を振る。痛恨の一撃を出す。	攻撃 特殊
	10	200	570	125	9845		
 **エビルポット** ♥5 浮遊系 悪魔系	1	26	8	11	20	そのフロアに出現する可能性のある敵モンスターを、周囲に出現させる。	防御 早熟
	8	49	32	25	90		
 **エリミネーター** ♥2 剣系	1	100	30	35	1050	思いっきり斧を振る。痛恨の一撃を出す。	攻撃 早熟
 **おおきづち** ♥2	1	15	10	8	8	ちからため状態になり、つぎの行動で痛恨の一撃を出す。	防御 晩成
	5	41	18	26	24		
 **おおナメクジ** ♥1	1	17	8	7	7	（とくになし）	防御 早熟
	6	34	28	17	24		
 **おおめだま** ♥2	1	55	22	22	88	にらみつけて、視界内にいる対象を混乱状態にする。	防御 晩成
	9	91	37	49	440		
 **おどる宝石** ♥3 技系	1	36	10	8	18	操作キャラクターから所持金を盗んでワープする。さそう踊りで、対象を踊り状態にする。攻撃の回避率が高い。	防御 早熟
	7	56	32	20	72		
 **オニオーン** ♥2	1	10	1	1	1	倍速1回攻撃。逃げるように動く。倒すと、パンを落とすことがある。	守備 特殊
	5	10	1	13	3		
 **おばけキノコ** ♥3	1	38	20	12	36	毒胞子攻撃で操作キャラクターのちからを1下げる。毒を受けると分裂する。毒けし草で50ダメージを受ける。	防御 晩成
	2	46	22	18	54		
 **おばけヒトデ** ♥2 水系 技系	1	22	12	12	14	不思議な踊りで、対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度のいずれかを下げる。	防御 晩成
	5	48	20	30	42		
 **ガーゴイル** ♥1 浮遊系 剣系	1	200	180	150	1	倍速2回攻撃。剣にちからをこめ、対象に50ダメージを与える。	防御 晩成
	10	237	196	179	5		
 **がいこつけんし** ♥4 ゾンビ系 剣系 技系	1	35	20	10	39	装備弾き攻撃で、対象の装備品を弾き飛ばす。一歩下がって攻撃を回避する。墓からモンスターを復活させる。	普通 早熟
	3	50	34	14	78		
 **かげのきし** ♥3 ゾンビ系 剣系 技系	1	85	30	29	165	アイテム弾き攻撃で、対象の持ち物を弾き飛ばす。一歩下がって攻撃を回避する。墓からモンスターを復活させる。	普通 早熟
	7	118	57	41	660		
 **ガニラス** ♥4 水系 魔法系	1	33	17	15	20	魔法、アイテム、特技の効果を2ダメージに変える。	防御 早熟
	6	50	37	25	70		
 **キースドラゴン** ♥2 炎系	3	156	59	42	1500	炎の息を吐き、視界内の対象に30ダメージを与える。	攻撃 晩成
 **ギガンテス** ♥4	1	55	22	22	65	対象にダメージを与えつつ吹き飛ばす攻撃を使う。	万能 晩成
	5	75	48	30	195		
 **きとうし** ♥2 魔法系 杖系	1	39	8	10	40	操作キャラクターや仲間にきとうしの杖を、敵モンスターにピオリムの杖を振る。対象と2マス距離を空けるように動く。	防御 晩成
	6	69	18	31	140		
 **キメラ** ♥4 浮遊系	1	48	30	20	75	部屋内の対象に瞬間移動で隣接する。	攻撃 早熟
 **きめんどうし** ♥4 魔法系 杖系	1	18	9	8	10	隣接時にバシルーラを唱え、対象を同じフロアのほかの部屋にワープさせる。	防御 晩成
	5	44	17	26	30		
 **キラーアーマー** ♥3 剣系	1	55	25	26	75	対象と1マス距離を空けた位置で待つ。	防御 晩成
	9	91	40	53	375		

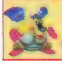
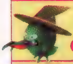
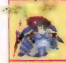
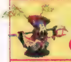
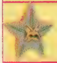
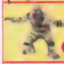
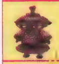
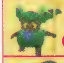
名前	Lv	最大HP	攻撃力	防御力	経験値	特徴	成長タイプ
キラースコップ 4 剣系	1	22	10	10	11	（とくになし）	万能 晩成
	6	47	41	20	38		
キラースター 3 爆弾系	1	62	19	18	55	ランダムで自爆する。爆風に巻きこまれると誘爆する。	普通 早熟
	5	88	40	26	165		
 **キラープラスター** 2 剣系 技系 魔法系	1	135	55	52	1950	ルカナンを唱えて対象の防御力を下げる。魔法の効果を無効化する。真空斬りをはなつ。	防御 晩成
	9	171	70	79	9750		
キラーマシン 4 人形系 剣系	1	60	20	25	80	2連続攻撃。	防御 晩成
	5	86	28	43	240		
キラーマンティス 4 技系	1	50	16	18	55	2連続攻撃。対象が持っているか足元にある草や巻物を切り刻む。足元のワナを作り直す。	防御 早熟
	7	70	38	30	220		
キングスライム 1 スライム系 魔法系	1	100	50	50	750	ベホマラーを唱え、視界内のキャラクターやモンスターのHPを100回復させる。	攻撃 特殊
	10	155	560	120	4125		
グール 4 ゾンビ系	1	50	21	20	55	くさった液を吐き、操作キャラクターが装備中の武器か盾の修正値を1下げる。アイテムを投げる。墓からモンスターを復活させる。	普通 早熟
	7	83	48	32	220		
くさった死体 4 ゾンビ系	1	45	15	15	40	くさった液を吐き、操作キャラクターが装備中の盾の修正値を1下げる。アイテムを投げる。墓からモンスターを復活させる。	普通 早熟
	3	60	29	19	80		
グレイトホーン 4 剣系	1	80	28	29	150	ちからため状態になり、つぎの行動で痛恨の一撃を出す。対象を投げ飛ばす。	万能 晩成
	8	115	67	43	675		
グレイトマーマン 4 浮遊系 剣系 技系	1	39	20	18	30	なぎ払い攻撃で、対象に20ダメージを与えつつ転ばせる。魔法の効果を無効化する。	攻撃 晩成
	9	60	42	30	150		
ぐんたいアリ 2	1	40	8	11	12	進行方向にある壁などを掘り進む。ぐんたいアリを呼ぶ。群れを作る。	防御 晩成
	9	76	23	38	60		
 **ぐんたいガニ** 3 水系 魔法系	1	47	23	19	50	魔法、アイテム、特技の効果を2ダメージに変える。群れを作る。	防御 早熟
	4	58	37	25	125		
ケダモン 3	1	33	17	16	25	対象と2マス距離を空けるように動く。	防御 早熟
	8	56	41	30	112		
 **げんじゅつし** 3 魔法系 杖系	1	37	18	16	35	げんじゅつしの杖を振り、対象をワープさせたうえ、かなしばり状態にする。	防御 晩成
	6	67	28	37	122		
こうてつまじん 1 悪魔系 剣系 魔法系	1	135	60	55	1780	スカラを唱え、自身の防御力を上げる。封印をかけ、対象を封印状態にする。思いっきり剣を振る。痛恨の一撃を出す。	攻撃 特殊
	10	190	570	125	9790		
 **ゴースト** 4 浮遊系	1	21	9	10	13	倍速1回攻撃。	防御 早熟
	3	29	19	14	26		
ゴールデンスライム 1 浮遊系 スライム系	1	132	50	50	1300	マダンテを唱え、視界内の対象のHPが101以上なら1に、100以下ならゼロにする。倒すと、10000Gを落とすことがある。	攻撃 特殊
	10	187	560	120	7150		
ゴールドマン 1	1	131	51	55	1100	倒すと、3000Gを落とすことがある。	攻撃 特殊
	10	186	561	125	6050		
ゴーレム 4	1	50	20	20	50	（とくになし）	万能 晩成
	2	55	30	22	75		
 **コロヒーロー** 2 剣系	1	34	9	14	20	HPが1ケタの対象にのみ、通常攻撃が当たる。	防御 晩成
コロファイター 2 剣系	1	35	10	15	21	HPが1ケタの対象にのみ、通常攻撃が当たる。	防御 晩成
コロプリースト 2 魔法系	1	35	11	14	23	ホイミを唱え、隣接するキャラクターやモンスターのHPを25回復させる。HPが1ケタの対象にのみ、通常攻撃が当たる。	防御 晩成

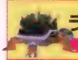
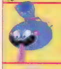
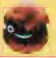
名前	Lv	最大HP	攻撃力	防御力	経験値	特徴	成長タイプ
 **コロマージ** 2 魔法系 杖系	1	35	10	16	22	スクルト、ピオリム、バイキルト、イオナズンを唱える。HPが1ケタの対象にのみ、通常攻撃が当たる。	防御 晩成
さそりかまきり 4 技系	1 3	15 23	11 21	10 14	13 26	2連続攻撃。対象が持っている草や巻物を切り刻む。	防御 早熟
さつじんき 3 剣系	1 6	48 61	16 27	18 27	30 105	思いっきり斧を振る。痛恨の一撃を出す。	攻撃 早熟
さまようよろい 4 剣系	1 3	45 60	21 25	23 34	49 98	対象と1マス距離を空けた位置で待つ。	防御 晩成
 **サンダーラット** 1 炎系	1 7	6 6	12 12	4 22	40 160	強い光で視界内の対象の視界をせばめる。大半の攻撃を2ダメージに変える。	守備 特殊
じごくのつかい 3 悪魔系 剣系	1	44	22	17	50	強ちからため状態になり、つぎの行動で痛恨の一撃を出す。	攻撃 晩成
 **じごくのハサミ** 4 水系 魔法系	1 7	35 55	17 39	18 30	25 100	魔法、アイテム、特技の効果を2ダメージに変える。	防御 早熟
 **じごくのよろい** 2 剣系	1 5	105 131	45 53	47 65	1100 3300	対象と1マス距離を空けた位置で待つ。通常攻撃などを跳ね返す。	防御 晩成
しにがみ 3 浮遊系 剣系	1 9	35 54	15 35	13 25	31 155	壁のなかを移動できる。攻撃の回避率が高い。気まぐれに動く。	攻撃 早熟
しびれくらげ 3 浮遊系 スライム系 技系	1 9	31 67	10 25	12 39	11 55	しびれ攻撃で、対象をかなしばり状態にする。	防御 晩成
 **しびれマイマイ** 4 水系	1 6	28 45	14 34	18 28	17 59	身を守る状態になり、大半の攻撃を2ダメージに変える。	防御 早熟
 **シャーマン** 4 ゾンビ系 魔法系 杖系	1 3	35 50	20 24	17 28	45 90	呪いの言葉を吐き、対象の持ち物を呪い状態にする。くさった死体を出現させる。墓からモンスターを復活させる。	防御 晩成
 **ジャスティス兄** 1 浮遊系	1 10	150 205	80 590	80 150	1800 9900	魔法、アイテム、特技の効果を2ダメージに変える。邪悪な霧で仲間を洗脳状態にする。武器を思いきり投げつけて50ダメージ。	攻撃 特殊
シャドー 1 浮遊系	1 6	5 5	13 13	1 16	44 154	解除できない透明状態で出現。気まぐれに動く。	守備 特殊
シャドーナイト 3 浮遊系 剣系	1 6	48 78	19 29	14 35	41 143	ときおりはげしく攻撃する。	防御 晩成
しりょうのきし 3 ゾンビ系 剣系 技系	1 3	70 85	35 49	35 39	350 700	アイテム弾き攻撃で、対象の持ち物を弾き飛ばす。一歩下がって攻撃を回避する。	普通 早熟
シルバーデビル 3 悪魔系	1	65	20	20	125	倍速2回攻撃。	防御 晩成
スーパーテンツク 3	1 7	38 71	22 34	20 43	56 224	さそう踊りで、対象を踊り状態にする。	防御 晩成
スカイフロッグ 4 水系	1 5	38 50	9 23	10 14	10 30	ジャンプして攻撃しつつ移動する。壁の角を越えて攻撃する。	攻撃 晩成
スターキメラ 4 浮遊系	1 5	78 89	32 40	31 39	215 645	部屋内の対象に瞬間移動で隣接する。	攻撃 早熟
ストーンマン 3	1	75	25	29	135	（とくになし）	攻撃 晩成
ストローマウス 3 技系	1 7	19 39	12 34	13 25	16 64	なめまわして、対象をかなしばり状態にする。群れを作る。	防御 早熟

名前	Lv	最大HP	攻撃力	防御力	経験値	特徴	成長タイプ
 スペクテット ♥2 魔法系	1	45	10	15	25	アストロンを唱え、鉄化状態になる。	防御 晩成
	6	75	20	36	87		
 **スモールグール** ♥4	1	55	17	10	22	攻撃を受けると2体に分裂することがある。	攻撃 早熟
	2	58	19	12	33		
 スライム ♥5 スライム系	1	5	2	2	2	（とくになし）	普通 早熟
 スライムエンペラー ♥1 浮遊系 スライム系 魔法系	1	133	51	51	1400	ベホマラーを唱え、視界内のキャラクターやモンスターのHPを100回復させる。	攻撃 特殊
	10	188	561	121	7700		
 スライムブレス ♥3 浮遊系 炎系 スライム系	1	34	14	12	35	炎の息を吐き、対象に10ダメージを与える。群れを作る。	防御 早熟
	8	57	38	26	157		
 スライムベス ♥5 スライム系	1	6	3	3	3	（とくになし）	普通 早熟
 スライムベホマズン ♥2 スライム系 魔法系	1	100	50	50	1000	ベホマズンを唱え、視界内のキャラクターやモンスターのHPを全回復させる。	普通 早熟
 ゾンビマスター ♥4 ゾンビ系 魔法系 杖系	1	55	23	18	60	不思議な言葉を吐き、対象が持ついずれかの杖の使用回数をゼロにする。墓からモンスターを復活させる。	防御 晩成
	9	91	38	45	300		
 ダースドラゴン ♥2 炎系	1	150	50	55	2400	炎の息を吐き、フロア内の対象に40ダメージを与える。	攻撃 晩成
 だいまじん ♥2 人形系	1	105	34	30	160	Lv2以上のブラッドハンドに呼ばれて出現することがある。	防御 晩成
	6	135	44	51	560		
 だいまどう ♥2 魔法系 杖系	1	41	17	17	48	催眠攻撃で、操作キャラクターにおかしな行動をさせるか、仲間を混乱状態にする。	防御 晩成
	5	67	25	35	144		
 タップペンギー ♥3 水系 魔法系	1	31	13	15	18	メダパニを唱え、対象を混乱状態にする。タップペンギーを出現させる。	防御 早熟
	6	48	33	25	63		
 タホドラキー ♥2 浮遊系	1	35	16	15	23	気まぐれに動く。	普通 早熟
	3	50	30	19	46		
 タマゴロン ♥2	1	6	10	3	100	倍速1回攻撃。割れると、フロアに出現するいずれかの敵モンスターが現れる。大半の攻撃を1ダメージに変える。	防御 早熟
	3	14	20	7	200		
 **たまねぎマン** ♥2	1	10	1	100	100	倍速1回攻撃。逃げるように動く。倒すと、オニオンブレッドを落とすことがある。	守備 特殊
 ダンスキャロット ♥4	1	28	18	13	26	部屋内の対象の正面に瞬間移動で隣接する。さそう踊りで、対象を踊り状態にする。	防御 晩成
	7	61	30	36	104		
 ちゅうまじゅう ♥4 技系	1	25	11	11	17	なめまわして、対象をかなしばり状態にする。ときおり様子を見る。	防御 早熟
	3	33	21	15	34		
 つかいま ♥3 悪魔系 剣系 技系	1	125	40	35	700	操作キャラクターから装備品を盗み、同じフロアのほかの部屋にワープする。	防御 早熟
	3	133	50	39	1400		
 つのうしがい ♥4 水系	1	23	13	14	16	身を守る状態になり、大半の攻撃を2ダメージに変える。	防御 早熟
	2	27	18	16	24		
 デーモントード ♥4 水系 悪魔系	1	45	21	19	50	ジャンプして攻撃しつつ移動する。壁の角を越えて攻撃する。	攻撃 晩成
	7	62	39	25	200		
 デスストーカー ♥2 剣系	1	150	45	45	1400	思いっきり斧を振る。痛恨の一撃を出す。倒すと、デスストーカーの斧を落とすことがある。	攻撃 早熟
 デスマシーン ♥2 悪魔系 剣系 魔法系	1	128	65	53	2100	スカラを唱え、自身の防御力を上げる。封印をかけ、対象を封印状態にする。思いっきり剣を振る。痛恨の一撃を出す。	防御 晩成
	2	136	67	59	3150		

名前	Lv	最大HP	攻撃力	防御力	経験値	特徴	成長タイプ
デビルアンカー 4 水系 爆弾系	1	45	16	11	19	爆発への秒読みを開始後、5回目の行動時に自爆する。爆風に巻きこまれると誘爆する。	普通 早熟
	4	66	34	17	47		
デビルロード 2 悪魔系	1	120	25	35	1100	倍速2回攻撃。	防御 晩成
テンツク 1	1	35	17	19	28	さそう踊りで、対象を踊り状態にする。	防御 晩成
	6	65	27	40	98		
 **どぐう戦士** 3 剣系 技系 魔法系	1	120	39	50	750	ルカナンを唱え、対象の防御力を下げる。バイキルトを唱え、自身の攻撃力を上げる。真空斬りをはなつ。	防御 晩成
どくどくゾンビ 4 ゾンビ系	1	100	45	35	650	くさった液を吐き、操作キャラクターが装備中のアイテムの印をひとつ消す。アイテムを投げる。墓からモンスターを復活させる。	普通 早熟
	3	115	59	39	1300		
どくやずきん 3	1	50	15	18	78	毒の矢を撃つ。	防御 晩成
	6	80	25	39	273		
ドッグスナイパー 2 浮遊系 剣系	1	50	15	15	110	倍速2回攻撃。鉄の矢を撃つ。	防御 晩成
	5	76	23	33	330		
ドラキー 5 浮遊系	1	7	5	2	3	気まぐれに動く。	普通 早熟
	5	33	26	10	9		
ドラキーマ 2 浮遊系	1	42	20	14	36	気まぐれに動く。	普通 早熟
	7	75	47	26	144		
ドラゴスライム 3 浮遊系 炎系 スライム系	1	37	19	18	37	炎の息を吐き、対象に10ダメージを与える。	防御 早熟
	7	57	41	30	148		
ドラゴメタル 3 浮遊系 炎系 スライム系	5	64	42	58	600	炎の息を吐き、対象に20ダメージを与える。	防御 早熟
	9	76	51	66	1000		
 **ドラゴン** 3 炎系	1	120	40	36	500	炎の息を吐き、対象に20ダメージを与える。	攻撃 晩成
	6	135	56	41	1750		
ドラゴンキッズ 4 炎系	1	55	18	18	47	炎の息を吐き、対象に20ダメージを与える。氷の息を吐き、対象を氷結状態にする。	防御 晩成
	7	88	30	41	188		
ドルイド 3 魔法系 杖系	1	20	10	6	10	ドルイドの杖を振り、対象をワープさせたうえで睡眠状態にする。	防御 早熟
	9	46	36	22	50		
どろにんぎょう 3 人形系	1	35	20	10	40	不思議な踊りで、対象のレベルを1下げる。出現時はかならず眠っている。隣接されるまで起きない。	防御 早熟
	9	61	46	26	200		
 **トロル** 4 剣系	1	50	23	23	65	イカリ状態時のみ、ちからため状態になり、つぎの行動で痛恨の一撃を出す。	攻撃 早熟
 **トロルキング** 1 剣系	1	131	66	53	1150	強ちからため状態になり、つぎの行動で痛恨の一撃を出す。	攻撃 特殊
	10	186	576	123	6325		
 **トロルボンバー** 3 剣系	1	60	31	27	80	ちからため状態になり、つぎの行動で痛恨の一撃を出す。	攻撃 早熟
バーサーカー 1 ゾンビ系 剣系	1	30	12	12	50	倍速1回攻撃。敵味方問わず攻撃する。進行方向にある壁などを掘り進む。	攻撃 晩成
	3	36	21	14	100		
ハエまどう 3 魔法系 杖系	1	50	16	24	35	変な呪文を唱え、操作キャラクターをHP減少（魔法）状態にする。	普通 早熟
	8	86	46	38	157		
 **ばくだん岩** 4 爆弾系	1	100	15	5	50	残りHPが25%未満になると動かなくなる。残りHPが20未満になると自爆する。爆風に巻きこまれると誘爆する。	防御 晩成
	5	126	23	23	150		
 **はぐれメタル** 2 スライム系	1	5	10	200	200	倍速1回攻撃。攻撃を受けるか操作キャラクターや仲間が隣接するとワープする。	守備 特殊

名前	Lv	最大HP	攻撃力	防御力	経験値	特徴	成長タイプ
バズズ 悪魔系 2	1	135	30	45	1600	倍速2回攻撃。	防御晩成
はねせんにん 魔法系 杖系 4	1	17	9	13	14	変な呪文を唱え、操作キャラクターを自然回復無効状態にする。	防御晩成
	6	47	19	34	49		
バブリン 浮遊系 爆弾系 2	1	100	35	15	50	投げたアイテムを飲みこむ。体内でアイテムを合成する。バブリンを出現させる。	守備特殊
バブルスライム スライム系 2	1	21	9	7	12	通常攻撃で毒を与え、対象のちからを1下げることがある。	防御早熟
	5	35	26	15	36		
パペットマン 人形系 3	1	35	16	10	40	部屋内にワナを作る。足元のワナを作り直す。	防御早熟
	6	52	36	20	140		
はりせんもぐら 炎系 1	1	4	7	4	15	大半の攻撃を2ダメージに変える。	守備特殊
	5	4	7	16	45		
ビッグスロース 4	1	55	8	5	40	4体一組で出現。どれか1体に攻撃するまで全員動かない。倍速2回攻撃。	防御晩成
	2	63	10	11	60		
ひとくいばこ 2	1	20	40	10	150	アイテムに化けて部屋内にいる。使おうとすると正体を現す。	攻撃晩成
 ひょうがまじん 3	1	70	30	20	150	魔法や大半のアイテムをかわす。対象の反対側にまわりこむ。アイテムやワナを消す。凍える息で対象を氷結状態にする。	攻撃晩成
	9	91	52	32	750		
 ファーラット 3	1	21	10	9	9	対象と2マス距離を空けるように動く。	防御早熟
	8	44	34	23	40		
ファイヤーケロッグ 水系 炎系 4	1	40	11	10	21	ジャンプして攻撃しつつ移動する。壁の角を越えて攻撃する。	普通早熟
	7	73	38	22	84		
プチヒーロー 剣系 2	1	35	10	15	20	HPが1ケタの対象にのみ、通常攻撃が当たる。	防御晩成
プチファイター 剣系 2	1	35	11	14	21	HPが1ケタの対象にのみ、通常攻撃が当たる。	防御晩成
プチプリースト 魔法系 2	1	33	10	14	15	ホイミを唱え、隣接するキャラクターやモンスターのHPを25回復させる。HPが1ケタの対象にのみ、通常攻撃が当たる。	防御晩成
プチマージ 魔法系 杖系 2	1	20	8	10	5	スクルト、ピオリム、バイキルトを唱える。効果はフロア全体におよぶ。HPが1ケタの対象にのみ、通常攻撃が当たる。	防御晩成
 プヨンターゲット 浮遊系 爆弾系 2	1	150	45	20	75	投げたアイテムを飲みこむ。体内でアイテムを合成する。プヨンターゲットを出現させる。	守備特殊
フライングデビル 浮遊系 悪魔系 技系 4	1	130	40	40	1200	ムーンサルト攻撃で25ダメージを与える。	防御晩成
 ブラウニー 3	1	25	14	17	30	ちからため状態になり、つぎの行動で痛恨の一撃を出す。	普通早熟
	8	61	44	31	135		
 プラズママウス 炎系 1	1	6	40	4	250	強い光で視界内の対象の視界をせばめる。大半の攻撃を2ダメージに変える。	守備特殊
	5	6	40	16	750		
プラチナキング 浮遊系 スライム系 2	1	134	52	52	1500	倍速1回攻撃。攻撃を受けるか操作キャラクターや仲間が隣接するとワープする。攻撃の回避率が高い。	普通早熟
ブラッドハンド 技系 2	1	26	17	15	25	部屋内の対象を引き寄せる。対象の持ち物を盗む。対象の移動を封じる。魔法や大半のアイテムをかわす。アイテムを投げる。	守備特殊
	6	26	17	30	87		
ベビーサタン 悪魔系 剣系 技系 3	1	44	10	15	40	操作キャラクターから、装備中のもの以外のアイテムを盗んでワープする。	防御早熟
	7	64	32	27	160		

名前	Lv	最大HP	攻撃力	防御力	経験値	特徴	成長タイプ
ベビーニュート 炎系	1	20	13	14	19	炎の息を吐き、対象に15ダメージを与える。氷の息を吐き、対象を氷結状態にする。	防御 晩成
	7	53	25	37	76		
ベホマスライム 浮遊系 スライム系 魔法系	1	35	20	10	20	ベホマを唱え、隣接するキャラクターやモンスターのHPを100回復させる。気まぐれに動く。	防御 晩成
	5	61	28	28	60		
 **ベリアル** 悪魔系	1	135	65	55	1200	ちからため状態になり、つぎの行動で痛恨の一撃を出す。	攻撃 特殊
	10	190	575	125	6600		
 **ヘルゴースト** 浮遊系	1	46	19	21	75	倍速1回攻撃。部屋内の対象に瞬間移動で隣接する。	防御 早熟
	9	72	45	37	375		
 **ヘルジャスティス(1回目)** 浮遊系 炎系	1	300	60	53	0	魔法、アイテム、特技の効果を2ダメージに変える。武器を思いきり投げつけて50ダメージ。	—
 **ヘルジャスティス(2回目)** 浮遊系 炎系	1	235	50	37	0	邪悪な霧で仲間を洗脳状態にする。魔法、アイテム、特技の効果を2ダメージに変える。武器を思いきり投げつけて50ダメージ。	—
ベロベロ	1	80	45	30	350	攻撃を受けると2体に分裂することがある。	攻撃 早熟
ホイミスライム 浮遊系 スライム系 魔法系	1	28	10	9	11	ホイミを唱え、隣接するキャラクターやモンスターのHPを25回復させる。気まぐれに動く。	普通 早熟
	5	54	31	17	33		
ポムポムボム 浮遊系 爆弾系 魔法系	1	200	55	29	120	投げたアイテムを飲みこむ。体内でアイテムを合成する。ポムポムボムを出現させる。メガザルを唱える。	守備 特殊
 **マージスター** 水系 技系	1	26	15	13	17	不思議な踊りで、対象の攻撃力、防御力、ちから、満腹度のいずれかを下げる。	防御 早熟
	9	52	41	29	85		
マージマタンゴ	1	110	40	40	750	毒胞子攻撃で対象のちからを3下げる。毒を受けると分裂する。毒けし草で50ダメージを受ける。	防御 晩成
マタンゴ	1	51	22	21	77	毒胞子攻撃で対象のちからを3下げる。毒を受けると分裂する。毒けし草で50ダメージを受ける。	防御 晩成
	6	81	32	42	269		
まどうし 魔法系 杖系	1	35	14	13	35	出現時は眠っている。隣接されるまで起きない。ラリホーを唱え、対象を睡眠状態にする。	防御 晩成
	5	61	22	31	105		
マドハンド 技系	1	10	6	5	9	対象の持ち物を盗む。対象の移動を封じる。魔法や大半のアイテムをかわす。アイテムを投げる。	守備 特殊
	5	10	6	17	27		
マミー ゾンビ系	1	40	25	13	45	墓からモンスターを復活させる。	攻撃 早熟
	6	53	36	22	157		
マンドラゴラ	1	75	25	28	100	部屋内の対象の正面に瞬間移動で隣接する。ハラヘリ攻撃で操作キャラクターの満腹度を10減らす。	防御 晩成
	7	108	37	51	400		
 **ミイラおとこ** ゾンビ系	1	42	21	13	38	墓からモンスターを復活させる。	攻撃 早熟
	6	55	32	22	133		
 **ミステリドール** 浮遊系 人形系	1	60	23	17	55	吸収光線を出し、操作キャラクターの最大HPかちからの最大値を減らす。	防御 晩成
 **ミニデーモン** 悪魔系 剣系 技系	1	49	20	24	50	操作キャラクターから保存の壺かふつうの壺を盗んでワープする(壺の中身はその場にばらまく)。	防御 早熟
	8	72	44	38	225		
ミミック	1	50	10	15	6	アイテムに化けて部屋内にいる。歩いて拾おうとするか、使うと正体を現す。	攻撃 晩成
	10	73	33	30	33		
メイジキメラ 浮遊系 魔法系	1	60	27	20	100	部屋内の対象に瞬間移動で隣接する。マホトーンを唱え、操作キャラクターをマホトーン状態か、仲間を封印状態にする。	防御 早熟
	6	77	47	30	350		
メイジももんじゃ 技系	1	45	19	19	35	口をふさぎ、対象を封印状態にする。	普通 早熟
	3	60	33	23	70		

名前	Lv	最大HP	攻撃力	防御力	経験値	特徴	成長タイプ
メガザルロック ♥4 爆弾系 魔法系	1	35	14	9	23	隣接した敵モンスターが倒されるとメガザルを唱え、復活させる(自身は消える)。	防御 早熟
	7	55	36	21	92		
メダパニシックル ♥4 技系	1	90	19	25	145	2連続攻撃。通常攻撃などを受けるとキツイ匂いを出し、対象を混乱状態にする。草や巻物を切り刻む。足元のワナを作り直す。	防御 早熟
	7	110	41	37	580		
メタルキング ♥2 スライム系	1	50	10	100	1250	倍速1回攻撃。攻撃を受けるか操作キャラクターや仲間が隣接するとワープする。魔法の効果を無効化する。通常攻撃などを跳ね返す。	守備 特殊
メタルスライム ♥2 スライム系	1	6	10	100	100	倍速1回攻撃。操作キャラクターから逃げるように動く。	守備 特殊
メタルハンター ♥3 人形系 剣系	1	130	40	45	1500	3連続攻撃。	防御 晩成
メトロゴースト ♥4 浮遊系	1	41	13	18	35	倍速1回攻撃。部屋内の対象に瞬間移動で隣接する。	防御 早熟
	9	67	39	34	175		
メラリザード ♥4 炎系	1	90	29	27	160	炎の息を吐き、対象に20ダメージを与える。氷の息を吐き、対象を氷結状態にする。	防御 晩成
	9	126	44	54	800		
モシャスナイト ♥3 剣系	1	51	20	22	70	隣接するモンスターに変身して特技を使う。攻撃の回避率が高い。ときおりはげしく攻撃する。	防御 晩成
	9	87	35	49	350		
ももんじゃ ♥1	1	12	7	5	6	(とくになし)	普通 早熟
ゆうれい ♥3 浮遊系 剣系	1	23	18	5	15	壁のなかを移動できる。気まぐれに動く。	攻撃 早熟
	7	38	32	15	60		
ようがんまじん ♥3 爆弾系	1	97	31	36	250	魔法や大半のアイテムをかわす。対象の反対側にまわりこむ。アイテムやワナを消す。	攻撃 晩成
	8	116	51	45	1125		
ようじゅつし ♥2 魔法系 杖系	5	60	20	33	90	操作キャラクターや仲間にようじゅつしの杖を、敵モンスターにピオリムの杖かイカリの杖を振る。対象と2マス距離を空けるように動く。	防御 晩成
	9	70	27	42	150		
ラストテンツク ♥3	1	95	28	26	152	さそう踊りで対象を踊り状態にする。	防御 晩成
	8	130	42	51	684		
ラリホーアント ♥3 技系	1	25	11	10	25	進行方向にある壁などを掘り進む。通常攻撃などを受けるとあまい匂いを出し、対象を睡眠状態にする。	防御 晩成
	6	55	21	31	87		
ランガー ♥3 浮遊系 悪魔系 技系	1	140	51	45	1500	倍速1回攻撃。魔法の効果を無効化する。ムーンサルト攻撃で25ダメージを与える。	防御 晩成
 **ランドアーマー** ♥3 水系 魔法系	1	31	20	35	15	鈍足状態で出現。魔法、アイテム、特技の効果を2ダメージに変える。	防御 早熟
	7	51	42	47	60		
リビングデッド ♥4 ゾンビ系	1	50	15	16	45	くさった液を吐き、操作キャラクターが装備中の武器の修正値を1下げる。リビングデッドを出現させる。アイテムを投げる。墓からモンスターを復活させる。	普通 早熟
	3	65	29	20	90		
リビングハンマー ♥3 爆弾系	1	90	44	30	980	ランダムで自爆する。爆風に巻きこまれると誘爆する。	普通 早熟
	3	105	58	34	1960		
リリパット ♥4	1	40	11	12	26	木の矢を撃つ。	防御 早熟
	5	54	28	20	78		
レノファイター ♥4 剣系	1	70	21	27	100	ちからため状態になり、つぎの行動で痛恨の一撃を出す。対象を投げ飛ばす。	万能 晩成
	6	95	52	37	350		
 **笑いぶくろ** ♥2 技系	1	35	0	5	20	操作キャラクターから所持金を盗んでワープする。以降は行動速度が1段階上がる。	守備 特殊
	5	35	0	17	60		
 **ワンダーエッグ** ♥2	1	6	10	3	115	倍速1回攻撃。割れると、フロアに出現するいずれかの敵モンスターが現れる。大半の攻撃を1ダメージに変える。	防御 早熟
	3	14	20	7	230		

アイテム データリスト ITEM

全296種類のアイテムのデータをまとめてみた。それぞれの性能や効果を知っておけば、ピンチのときにも道を切り開くことができるはずだ。

★リストの見かた★

【剣】 SWORD

名前②	強さ③	印数④	買値⑤	売値	特徴⑥	印⑦	重さ⑧
アイスソード	10	1	10000	2000	炎系モンスターと、ようがんまじんに与えるダメージが大きい。	氷	軽い

【飛び道具】 PROJECTILE

名前	強さ	買値	売値	飛距離⑨	特徴	重さ
黄金の矢	15	500	80	正面 10マス	黄金シリーズのひとつ。	すごく軽い

【食料】 FOOD

名前	買値	売値	満腹度⑩	特徴	重さ
黄金のパン	2000 (大半のダンジョンの店では2)	1000 (大半のダンジョンの店では1)	+100	黄金シリーズのひとつ。泥のワナを踏んでも、くさったパンにならない。	軽い

① **系統**……アイテムの系統。

② **名前**……アイテムの名前を系統ごとに五十音順に並べてある。赤い文字のものは、エンディング後にしか入手できないことを表す。

③ **強さ**……武器または盾の強さ。

④ **印数**……武器・盾・指輪に付けられる印の数。

⑤ **買値・売値**……町やダンジョンにある店で、アイテムを購入・売却するときの価格。一部のダンジョンの店では、価格がすべて2倍になる。

⑥ **特徴**……アイテムのおもな特徴。

⑦ **印**……ほかのアイテムに合成したときに付けることができる印。

⑧ **重さ**……アイテムの重量。体重じまん大会(→P.226)にのみ影響する。

⑨ **飛距離**……飛び道具が届く範囲。

⑩ **満腹度**……食料を食べたときに回復する満腹度。

【剣】 SWORD

名前	強さ	印数	買値	売値	特徴	印	重さ
アイスソード	10	1	10000	2000	炎系モンスターと、ようがんまじんに与えるダメージが大きい。	氷	軽い
ウィンドスピアー	4	4	5000	2500	浮遊系モンスターに与えるダメージが大きい。	浮	軽い
エリミネーターの斧	7	3	9000	4000	会心の一撃が出やすい。	エ	軽い
黄金のつるはし	7	5	16000	8000	黄金シリーズのひとつ。壁や水晶などを掘ることができる。何回掘っても武器が壊れない。	掘	やや重い
おおきづち	3	2	1500	750	ワナやアイテムなどを壊すことができる。ワナなどを10～20回壊すと、武器が壊れてなくなる。	壊	軽い
オーシャンロッド	5	3	2800	1400	水のなかにいる敵に攻撃が当たる。水系モンスターに与えるダメージが大きい。	水	軽い
奇跡の剣	3	1	15000	7500	敵に攻撃が当たると、トルネコのHPが10ポイント回復する。	奇	軽い

名前	強さ	印数	買値	売値	特徴	印	重さ
キラーヘッド	10	1	10000	5000	トルネコの周囲8マスを同時に攻撃する。この剣をほかの剣に合成することはできない。	8	軽い
金の剣	3	4	3000	1500	（とくになし）	——	軽い
グレイトソード	20	1	5500	2000	アイテムを持っている敵に攻撃が当たると、アイテムを弾き飛ばすことがある。	弾	やや重い
ゴールドウィップ	10	2	10000	5000	倒した敵が、ゴールドを落とすことがある。	G	軽い
こんぼう	2	2	1000	500	敵の攻撃やワナの効果で、武器が傷んで修正値が下がることがない。	さび	軽い
さきぼそりの剣	35	1	1000	500	敵に攻撃が当たるごとに、修正値が1下がる。	−1	やや重い
シャドーブレイク	12	4	20000	5000	透明状態の敵に与えるダメージが大きい。	影	軽い
ストレイトソード	2	3	30000	15000	トルネコの正面と正面2マス先を同時に攻撃する。この剣をほかの剣に合成することはできない。	貫	軽い
スパークソード	4	2	4000	2000	攻撃が2回はずれると、ちからがみなぎり、つぎの攻撃がかならず当たるうえ会心の一撃になる。	輝	軽い
せいぎのそろばん	17	3	10000	5000	（とくになし）	——	軽い
ゾンビキラー	5	6	8000	4000	ゾンビ系モンスターに与えるダメージが大きい。	屍	軽い
つるはし	2	2	1000	500	壁や水晶などを掘ることができる。壁などを10～20回掘ると、武器が壊れてなくなる。	掘	軽い
デーモンバスター	8	1	6000	3000	悪魔系モンスターに与えるダメージが大きい。	悪	軽い
デスストーカーの斧	9	3	9500	4000	会心の一撃が高い確率で出やすい。	デ	軽い
鉄の斧	6	6	1200	600	（とくになし）	——	軽い
銅の剣	4	5	400	200	（とくになし）	——	軽い
ドールクラッシャー	6	4	7500	3000	人形系モンスターに与えるダメージが大きい。	人形	軽い
ドラゴンキラー	12	4	8000	4000	炎系モンスターに与えるダメージが大きい。	竜	軽い
如意棒	4	4	13500	6500	敵に攻撃が当たると、トルネコが1マスうしろに下がる。	如	軽い
鋼鉄の剣	10	3	1800	900	（とくになし）	——	軽い
はぐれメタルの剣	14	4	5000	2500	（とくになし）	——	軽い
はやぶさの剣	9	1	20000	10000	1回の行動で2連続攻撃ができる。	2回	軽い
必中の剣	1	1	15000	2400	攻撃が敵にかならず当たる。	必	軽い
封の剣	5	6	15000	7500	攻撃が当たった敵を封印状態にする（印の盾を同時に装備したときのみ）。	封	軽い
ブレッドハンド	2	1	3000	1500	倒した敵が、パンを落とすことがある。	パン	軽い
ベビーフォーク	1	3	15000	5000	倒した敵が、アイテムを落とすことがある。	盗	軽い
ボンバーキラー	5	2	8000	4000	爆弾系モンスターに与えるダメージが大きい。	爆	軽い
魔法の剣	5	6	1200	600	（とくになし）	——	ふつうの重さ
メタルキングの剣	30	10	14000	7000	（とくになし）	——	軽い

名前	強さ	印数	買値	売値	特徴	印	重さ
妖剣かまいたち	5	2	5000	2500	トルネコの正面と斜め前方に同時に攻撃する。この剣をほかの剣に合成することはできない。	3	軽い
ライフドレイン	1	7	10000	1000	攻撃が当たった敵のHPを1にし、減らしたHPぶん剣の修正値が上がる（＋99以上になると壊れる）。	——	軽い
ルカナンソード	3	2	10000	5000	攻撃が当たった敵の防御力を下げる。	ルカナン	軽い
ロトの剣	50	5	40000	20000	（とくになし）	——	軽い

【爪】 CLAW

名前	強さ	買値	売値	特徴	重さ
うみどりの爪	1	2500	1200	（とくになし）	軽い
エレファントクロウ	4	10000	5000	倒した敵が、仲間にならない。ポポロ操作時にモンスター闘技場で勝つともらえることがある。	軽い
銀の爪	2	20000	10000	水のなかにいる敵に攻撃が当たる。水系モンスターに与えるダメージが大きい。	軽い
クロウアンドレア	5	30000	15000	倒した敵が、仲間になりやすい。マダム・グラコスからもらえるほか、特定のダンジョンで入手可能（→P.254）。	軽い
ゴールドクロウ	3	5000	2500	（とくになし）	軽い

【盾】 SHIELD

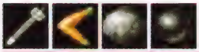
名前	強さ	印数	買値	売値	特徴	印	重さ
印の盾	5	4	15000	7500	攻撃が当たった敵を封印状態にする（封の剣を同時に装備したときのみ）。プチットの村で拾えることがある。	印	軽い
黄金の盾	25	3	30000	15000	黄金シリーズのひとつ。	——	ふつうの重さ
木の盾	3	6	1000	500	（とくになし）	——	軽い
クロムシールド	20	2	5000	2500	満腹度が減りやすくなる。	腹倍	やや重い
こうらの盾	7	4	1800	900	（とくになし）	——	軽い
真紅の盾	13	4	2400	1200	（とくになし）	——	軽い
青銅の盾	5	4	1200	600	（とくになし）	——	軽い
使いすての盾	30	1	2000	1000	敵から攻撃を受けるごとに、修正値が1下がる。	捨	やや重い
鋼鉄の盾	11	3	3000	1500	（とくになし）	——	軽い
爆発よけの盾	6	4	5000	2000	爆風で受けるダメージを減らす。	爆	軽い
はぐれメタルの盾	16	2	8500	4000	（とくになし）	——	軽い
ホワイトクロス	22	3	10000	5000	（とくになし）	——	軽い
メタルキングの盾	30	3	15000	7500	（とくになし）	——	軽い
やいばの盾	3	4	4000	1000	敵から受けたダメージの約1／3を跳ね返す。	返	軽い
ラウンドシールド	9	3	2000	1000	（とくになし）	——	軽い
ロトの盾	50	4	40000	20000	（とくになし）	——	軽い

【指輪】RING

名前	印数	買値	売値	特徴	印	重さ
傷みよけの指輪	2	5000	2500	敵の攻撃やワナの効果などで、武器や盾が傷んで修正値が下がることを防ぐ。	さび	すごく軽い
命の指輪	1	20000	10000	最大HPが15増える。	HP増	すごく軽い
インパスの指輪	1	25000	12500	拾い識別状態と同じ効果を得る。	識	すごく軽い
うけながしの指輪	1	20000	10000	2体以上の敵と隣接しているとき、受けた攻撃をほかの敵に受け流す。1回につき満腹度が10減る。	受流	すごく軽い
遠投の指輪	2	7500	3000	投げたり弾き飛ばしたりしたアイテムが、モンスターや壁などを貫通して飛んでいくようになる。	遠	すごく軽い
黄金の指輪	6	25000	12500	黄金シリーズのひとつ。	——	やや重い
会心の指輪	2	15000	7500	会心の一撃が出やすくなる。	会心	すごく軽い
回復の指輪	2	10000	5000	操作キャラクターが1回行動するごとにHPが10ポイント回復する。満腹度が減りやすくなる。	回復	すごく軽い
紙一重の指輪	4	10000	5000	敵の攻撃をかわしやすくなる。炎によるダメージを受けると、ふつうの指輪になる。	紙	すごく軽い
きれいな指輪	2	8000	3000	盾と異種合成すると、その盾の買値が20000Gに、売値が10000Gになる。	美	すごく軽い
混乱よけの指輪	2	3000	1500	混乱状態にならなくなる。	乱	すごく軽い
ザメハの指輪	2	10000	5000	操作キャラクターが行動すると、同じ部屋内で出現時から眠っている敵が起きてしまう。	起	やや重い
しあわせの指輪	2	4000	2000	敵の通常攻撃でダメージを受けたとき、ダメージ量に応じた経験値を得る。	幸	すごく軽い
しにがみの指輪	2	10000	5000	壁のなかや水路などを移動できる。行動終了時に壁のなかにいると、最大HPの5／6のダメージを受ける。	壁	すごく軽い
シャドーの指輪	2	10000	5000	めぐすり状態と同じ効果を得る。	影	すごく軽い
石像よけの指輪	1	25000	12500	石像から受ける効果を無効化する。	石像	すごく軽い
たれ流しの指輪	2	4000	2000	行動したときに、操作キャラクターがアイテムを落とすことがある。	落	やや重い
ちからの指輪	2	5000	2500	ちからの最大値と現在値が3上がる。	力(※1)	すごく軽い
通過の指輪	2	5000	2500	水路を移動できるようになる。	通	すごく軽い
痛恨の指輪	4	15000	7500	操作キャラクターが敵から受けた攻撃が、特定の確率で痛恨の一撃になる。	痛	やや重い
透視の指輪	2	10000	5000	地獄耳状態と同じ効果を得る。	視	すごく軽い
とうぞくの指輪	1	15000	2500	しのびあし状態と同じ効果を得る。	忍足	すごく軽い
毒けしの指輪	2	5000	2500	ちから下がらず状態と同じ効果を得る。	毒	すごく軽い
ドラゴンの指輪	2	10000	5000	敵が吐く炎の息で受けるダメージが半減する。	竜	すごく軽い
投げ名人の指輪	2	10000	5000	対象に投げたアイテムが、かならず当たる。	投当	すごく軽い
人形よけの指輪	2	10000	5000	人形系モンスターの一部の特殊能力を無効化する。敵の2～3連続攻撃ができる能力を封じる。	人形	すごく軽い
値切りの指輪	2	10000	5000	ダンジョン内の店で、アイテムの買値を値引きしてもらえる。	値	すごく軽い
眠らずの指輪	2	5000	2500	眠らず状態と同じ効果を得る。	眠	すごく軽い

※1……剣との異種合成時は「強」

名前	印数	買値	売値	特徴	印	重さ
呪いよけの指輪	2	5000	2500	シャーマンの呪いの言葉を受けても、持ち物が呪われなくなる。	呪	すごく軽い
爆発の指輪	2	5000	2500	行動したときに、操作キャラクターが爆発することがある（装備した瞬間に確実に爆発する）。	爆	すごく軽い
はね返しの指輪	1	20000	8000	敵が投げたアイテムや飛んでくる矢などを、跳ね返すことができる。	跳	すごく軽い
母の形見	3	2000	1000	ロサの宝物のひとつ。	——	すごく軽い
ハラペコの指輪	2	10000	5000	満腹度が減りやすくなる。	腹ぺこ	軽い
ハラヘラズの指輪	2	15000	1000	満腹度が減らなくなる。	腹	すごく軽い
ハラ守りの指輪	2	5000	2500	敵の攻撃による、満腹度を減らす効果を無効化する。	腹守	すごく軽い
ハラモチの腕輪	2	5000	2500	満腹度が減りにくくなる。	腹もち	すごく軽い
ファイターリング	4	10000	5000	攻撃力が大幅に上がる。ダメージを受けると、ふつうの指輪になる。	強	すごく軽い
ふしぎ投げの指輪	2	5000	2500	アイテムを投げたり杖を振るときなどに、操作キャラクターがランダムに向きを変える。	乱投	やや重い
ふつうの指輪	5	5000	2500	（とくになし）	異種合成 スライム	ふつうの重さ
へた投げの指輪	2	5000	2500	対象に投げたアイテムが、かならずはずれる。	当無	やや重い
まがりの指輪	2	5000	2500	投げたアイテムや撃った矢が壁などに当たっても、落ちずに曲がって飛んでいく。	曲	すごく軽い
魔封じの指輪	4	25000	12500	受ける魔法の効果を無効化する。ただし、行動速度が1段階下がる。	魔	すごく軽い
まもりの指輪	2	20000	10000	盾の強さが10上がる。	守	すごく軽い
みかわしの指輪	1	20000	8000	敵が投げたアイテムや飛んでくる矢などが、かならずはずれる。	避	すごく軽い
見切りの指輪	4	25000	12500	敵の攻撃をかわしやすくなる。ただし、行動速度が1段階下がる。	見切	すごく軽い
ミニデーモンの指輪	2	5000	2500	敵からアイテムや所持金を盗まれなくなる。	盗	すごく軽い
メタルリング	3	2000	1000	ロサの宝物のひとつ。	——	すごく軽い
ルーラの指輪	2	7500	1500	行動したときに、フロア内のほかの部屋にワープすることがある。	ルーラ	すごく軽い
技封じの指輪	1	25000	12500	技系モンスターが使う一部の特殊能力を無効化する。	技	すごく軽い
ワナあての指輪	2	5000	2500	投げたアイテムが、見えているワナに向かって放物線投げの軌道で飛ぶようになる。	罠当	すごく軽い
ワナぬけの指輪	1	15000	7500	移動時にワナを踏んでも作動しなくなる。ただし、重力の石像がある部屋では効果がない。	罠	すごく軽い



【飛び道具】 PROJECTILE

名前	強さ	買値	売値	飛距離	特徴	重さ
黄金の矢	15	500	80	正面 10マス	黄金シリーズのひとつ。	すごく軽い
会心の矢	4	500	80	正面 10マス	1／2の確率で、会心の一撃が出る。	すごく軽い
木の矢	0	20	2	正面 10マス	（とくになし）	すごく軽い
銀のダーツ	0	2000	1000	正面 ∞	ロサの宝物のひとつ。敵や壁などを貫通して飛んでいく。	すごく軽い

※飛び道具の「武器の強さ」は画面上に表示されないが、実際にはこの数値どおり攻撃力が変化している

名前	強さ	買値	売値	飛距離	特徴	重さ
銀の矢	0	80	20	正面 ∞	敵や壁などを貫通して飛んでいく。	すごく軽い
鉄の矢	3	60	10	正面 10マス	（とくになし）	すごく軽い
毒の矢	1	300	80	正面 10マス	対象の攻撃力が半減する。対象が操作キャラクターの場合、ちからが１下がる。	すごく軽い
ブーメラン	1	120	40	正面 10マス	対象が混乱状態になる。離れた場所にいる対象を、近くのマスに引き寄せる。	すごく軽い
ふきとばしの矢	3	300	80	正面 10マス	対象が5マス吹き飛ぶ。	すごく軽い
まじんの矢	—	300	80	正面 10マス	対象を一撃で倒す。対象に当たる確率は非常に低い。	すごく軽い
魔法の矢	0	200	80	正面 10マス	対象に当たっても、矢が足元に落ちて残る。	すごく軽い
マルチアロー	5	500	80	正面 ∞	トルネコの正面と斜め前方（左右2マスずつ）から、貫通する矢を正面方向に5本同時に撃つ。	すごく軽い
石	12	100	50	正面 2マス	操作キャラクターの2マス先に放物線投げする。	すごく軽い
魔法の石	3	150	70	（右記参照）	正面および斜め前方各10マスの範囲内にいる、一番近い敵（いなければ2マス先）に放物線投げする。	すごく軽い
ようがん石	6	100	50	正面 3マス	操作キャラクターの3マス先に放物線投げする。	すごく軽い
大砲の弾	—	500	50	正面 20マス	トルネコの正面に転がす。敵や壁などに当たると爆発する。通ったマスにあるワナが作動する。	すごく軽い

【食料】 FOOD

名前	買値	売値	満腹度	特徴	重さ
黄金のパン	2000 （大半のダンジョンの店では2）	1000 （大半のダンジョンの店では１）	＋100	黄金シリーズのひとつ。泥のワナを踏んでも、くさったパンにならない。エンディング後に海竜の灯台でもらえる。	軽い
大きなパン	200	50	＋100	（とくになし）	すごく軽い
オニオンブレッド	1000	500	＋30	「ちから下がらず状態」「眠らず状態」「拾い識別状態」「ハラヘラズ状態」「しのびあし状態」「ちからが１回復（下がっていない場合はちからの最大値と現在値が１上がる）」「HPが全回復する」のうち、どれかひとつの効果が発生する。	すごく軽い
キャラメルパン	100	50	＋30	ロサの宝物のひとつ。	すごく軽い
きょだいなパン	500	250	全回復	最大満腹度が10上がる。	すごく軽い
くさったパン	2	1	＋30	「混乱状態」「ちからが１下がる」「行動速度が１段階下がる」のうち、どれかひとつの効果が発生する。	軽い
くさりきったパン	2	1	＋20	HP減少（パン）状態になり、さらにちからが3下がる。	軽い
パン	100	50	＋50	（とくになし）	すごく軽い
魔法のパン	1000	500	＋30	効果はオニオンブレッドと同じ。	軽い

【草】 GRASS

名前	買値	売値	特徴	印	重さ
あやしい葉っぱ	100	50	ロサの宝物のひとつ。	—	すごく軽い
胃拡張のたね	600	300	最大満腹度が10上がる。	—	すごく軽い
胃下垂のたね	100	50	胃下垂状態になる。	—	軽い

名前	買値	売値	特徴	印	重さ
胃縮小のたね	600	300	最大満腹度が5下がる。	——	ふつうの重さ
命の草	4000	2000	対象の最大HPが2増える。	——	すごく軽い
黄金の草	2000	100	黄金シリーズのひとつ。効果は弟切草と同じ。	——	軽い
弟切草	5000	2500	対象のHPが50ポイント回復、HPが減っていない場合は最大HPが2増える。一部の状態変化を解除する。	——	すごく軽い
踊り草	100	50	対象が踊り状態になる。対象の睡眠状態、バクスイ状態を解除する。	——	すごく軽い
火炎草	100	50	飲むと火を吐き、操作キャラクターの正面にいる対象に50ダメージを与える。投げ当てると対象に40ダメージを与える。	——	すごく軽い
かなしばりのたね	100	50	対象がかなしばり状態になる。	——	すごく軽い
草ぶえ	100	50	ロサの宝物のひとつ。	——	すごく軽い
雑草	100	50	（とくになし）	——	すごく軽い
しあわせのたね	5000	2500	対象のレベルが1上がる。	——	すごく軽い
しんぴの草	1000	500	対象がよくきき状態になる。	——	すごく軽い
すばやさのたね	350	170	対象の行動速度が1段階上がる。	——	すごく軽い
世界樹の葉	1500	750	壺に入れずに持っているときにちからつきると、HP・ちから・満腹度が全回復し、状態変化がすべて解除されて復活する。使用後は雑草になる。	——	すごく軽い
ちからのたね	5000	2500	対象のちからが1回復。ちからが下がっていない場合は、ちからの最大値が1上がる。	——	すごく軽い
でたらめ草	100	50	対象が操作キャラクターの場合、でたらめ状態になる。対象が操作キャラクター以外の場合、混乱状態になる。	——	ふつうの重さ
鉄化のたね	200	100	対象が鉄化状態になる。	異種合成 鉄	すごく軽い
毒けし草	300	1	毒などにより下がっていた、ちからや攻撃力が全回復する。おばけキノコタイプのモンスターに50ダメージを与える。	——	すごく軽い
毒草	150	75	対象が操作キャラクターの場合、ちからが1下がる。対象が操作キャラクター以外の場合、攻撃力が半減する。	——	軽い
バーサーカーのたね	150	75	対象がバーサーカー状態になる。操作キャラクター以外の対象は、同時に封印状態になる。対象のおびえ状態を解除する。	異種合成 狂	すごく軽い
ふこうのたね	300	150	対象のレベルが1下がる。	——	すごく軽い
まどわし草	150	75	対象がまどわし状態になる。	——	すごく軽い
めぐすり草	300	150	対象がめぐすり状態になる。対象のめつぶし状態を解除する。	——	すごく軽い
目覚まし草	100	50	対象が目覚まし状態になる。対象の睡眠状態、バクスイ状態を解除する。	——	すごく軽い
メダパニ草	200	100	対象が混乱状態になる。	——	すごく軽い
めつぶし草	200	100	対象がめつぶし状態になる。	——	すごく軽い
薬草	2000	1000	対象のHPが25ポイント回復、HPが減っていない場合は最大HPが1増える。一部の状態変化を解除する。	——	すごく軽い
ラリホー草	200	100	対象が睡眠状態になる。対象の踊り状態を解除する。	——	すごく軽い
ルーラ草	100	50	対象がフロア内のほかの部屋にワープする。	異種合成 ルーラ	すごく軽い

※すべての草は、飲むと満腹度が5回復する

【巻物】 SCROLL

名前	買値	売値	特徴	印	重さ
イオの巻物	1000	500	視界内のすべての敵に30ダメージを与える。	——	すごく軽い
祈りの巻物	5000	2500	杖または壺のうち、ひとつだけ使用回数または容量を1増やす。	——	すごく軽い
インパスの巻物	500	250	アイテムをひとつだけ識別する。低確率でアイテムすべてを識別する。	——	すごく軽い
うしろむきの巻物	500	250	トルネコの周囲8マスにいる敵が、うしろむき状態になる。	——	すごく軽い
炎上の巻物	400	200	トルネコの周囲8マスに火柱が立つ。	——	すごく軽い
黄金の紙切れ	20000	1000	黄金シリーズのひとつ。視界内のすべての敵に150ダメージを与える。	——	すごく軽い
大風の巻物	650	300	フロア内に風が吹き、トルネコが強風で飛ばされるまでのターン数が少なくなる。	——	すごく軽い
大部屋の巻物	300	150	フロアが大部屋になる。一部のフロアでは効果がない。	——	すごく軽い
かなしばりの巻物	650	300	トルネコの周囲8マスにいる敵が、かなしばり状態になる。	——	すごく軽い
銀のたてごとの巻物	650	300	トルネコの周囲に、敵が最大8体出現する。	——	ふつうの重さ
くちなしの巻物	1000	500	トルネコが封印状態になる。	——	すごく軽い
ザオラルの巻物	650	300	巻物が床に貼りついた部屋内でキャラクターやモンスターがちからつきると、復活することがある。	——	すごく軽い
時限爆弾の巻物	1000	500	巻物が床に貼りついたフロアで通常攻撃をしようとすると、巻物が爆発する。	——	すごく軽い
地獄耳の巻物	650	300	トルネコが地獄耳状態になる。	——	すごく軽い
シャナクの巻物	3000	500	持ち物にかかった呪いが、すべて解除される。壺のなかにあるアイテムには効果がない。	——	すごく軽い
スカラの巻物	1500	750	トルネコが装備中の盾の修正値が1上がる。低確率で修正値が3上がる。	——	すごく軽い
すごろく	650	300	ロサの宝物のひとつ。	——	すごく軽い
すてみの巻物	650	300	トルネコが爆発し、周囲8マスにいる敵がすべて消滅、トルネコのHPが約1／3になる。	——	すごく軽い
砂柱の巻物	400	200	トルネコの周囲8マスに砂柱が立つ。	——	すごく軽い
聖域の巻物	2500	1250	操作キャラクターが巻物の上に立つと、敵が遠距離攻撃しかしなくなる。上に立ったモンスターは消滅する。	——	すごく軽い
聖城の巻物	400	200	巻物が床に貼りついた部屋内に操作キャラクターがいると、部屋内のアイテムが勝手に移動する。	——	すごく軽い
千里眼の巻物	650	300	トルネコが千里眼状態になる。	——	すごく軽い
ダイバクハツの巻物	400	200	視界内のすべての敵が爆発する。	——	すごく軽い
たからの地図	650	300	ロサの宝物のひとつ。プチットの村にある印の盾のヒントが書かれている（→P.229）。	——	すごく軽い
チキンの巻物	20000	1	トルネコがへっぴりごし状態になる。	——	ふつうの重さ
中部屋の巻物	700	350	トルネコを中心とした、13×13マスの範囲内にある壁をすべて掘る。	——	すごく軽い
壺強化の巻物	700	350	壺をひとつだけ割れない状態にする。	——	すごく軽い
トラマナの巻物	650	300	トルネコがトラマナ状態になる。	——	すごく軽い

名前	買値	売値	特徴	印	重さ
ニフラムの巻物	20000	1	投げ当てた敵と同じ種族のモンスターが、そのダンジョン内から消滅し、出現もしなくなる。	——	すごく軽い
バイキルトの巻物	1500	750	トルネコが装備中の剣の修正値が1上がる。低確率で、修正値が3上がる。	——	すごく軽い
白紙の巻物	5000	2500	リレミトの巻物か一度読んだ巻物の名前を書きこむと、その巻物になる。剣、盾、指輪と異種合成すると印数が1増える。	——	すごく軽い
バクスイの巻物	650	300	視界内の敵が、バクスイ状態になる。	——	すごく軽い
はりつけの巻物	650	300	視界内の敵が、はりつけ状態になる。	——	すごく軽い
パルプンテの巻物	——	——	「持ち物のうち武器・盾の修正値、杖の使用回数、壺の容量がすべて3増える」「最大HP・残りHP・ちからの最大値・ちからの現在値が、すべて3上がる」「HP・満腹度・ちからが全回復し、混乱・まどわし・でたらめ状態が解除される」「レベルが3上がる」「レベルが1下がる」「フロア内のすべての敵がアイテムに変化」「フロア内のすべての敵が消滅」「混乱状態」「フロア内の別の部屋にワープ」のうち、どれかひとつの効果が発生する。めぐすり状態でのみ判別・使用可能。	——	すごく軽い
パワーアップの巻物	650	300	トルネコがパワーアップ状態になる。	——	すごく軽い
パンの巻物	650	300	アイテム(パンの巻物をのぞく)をひとつだけパンに変える。足元にある墓を選ぶと、くさったパンになる。	——	すごく軽い
ひきよせの巻物	650	300	フロア内のアイテム(トルネコから2マス以内のものをのぞく)を、近くのマスに引き寄せる。	——	すごく軽い
氷結の巻物	400	200	トルネコの周囲8マスに氷柱が立つ。対象を氷結状態にする。	——	すごく軽い
拾えずの巻物	2500	1250	トルネコが拾えず状態になる。	——	やや重い
ふはつの巻物	2000	1000	フロア内で、ワナやモンスターの自爆、アイテムの効果などによる爆発が起きなくなる。	——	すごく軽い
ベホマラーの巻物	2500	1250	フロア内にいるすべての敵のHPが50ポイント回復する。	——	すごく軽い
変身の巻物	1000	500	トルネコが「くさった死体」「ドラゴン」「まどうし」「シャドー」「ギガンテス」「ゴースト」「ちゅうまじゅう」「テンツク」「レノファイター」「グレイトマーマン」のうち、どれか1種類のモンスターに変身する。	——	すごく軽い
巻物のきれはし	1500	700	(とくになし)	——	すごく軽い
まものいそぎの巻物	5000	2500	フロア内にいるすべての敵の行動速度が、1段階上がる。	——	すごく軽い
まものしばりの巻物	650	300	視界内のすべての敵が、かなしばり状態になる。	——	すごく軽い
水がれの巻物	400	200	フロア内の水路の水が枯れる。	——	すごく軽い
メダパニの巻物	650	300	視界内のすべての敵が、混乱状態になる。	——	すごく軽い
メッキの巻物	650	300	武器または盾のうち、どれかひとつに「さび」の印を付ける。	(さび)	すごく軽い
モンスターの巻物	1000	500	部屋がモンスターハウスになる。フロア内で読んだのが2回目以降の場合、トルネコがワープするうえ周囲に敵が8体出現する。	——	軽い
らくがき帳	650	300	ロサの宝物のひとつ。	——	すごく軽い
リレミトの巻物	100	50	ダンジョンを脱出する。読むか、床に置いたのち使うと効果が発揮される(後者はポポロでも可能)。	——	すごく軽い
ルカナンの巻物	650	300	フロア内の敵モンスターの防御力を下げる。	——	すごく軽い
レミーラの巻物	650	300	トルネコがレミーラ状態になる。フロア内ではじめて読んだ場合のみ、トルネコのまどわし状態を解除する。	——	すごく軽い
ワナけしの巻物	500	250	フロア内のすべてのワナを消す。	——	すごく軽い

名前	買値	売値	特徴	印	重さ
ワナ作動の巻物	400	200	部屋内にあるワナが、10ターン連続で作動しつづける。	——	すごく軽い
ワナの巻物	1000	500	フロア内にワナが多数セットされる。	異種合成 罠	すごく軽い

【杖】 STUFF

名前	買値	売値	特徴	印	重さ
いかずちの杖	800	400	対象に25ダメージを与える。	異種合成 雷	すごく軽い
イカリの杖	1200	600	対象がイカリ状態になる。	——	すごく軽い
痛みわけの杖	1200	600	操作キャラクター以外の対象が痛みわけ状態になる。	——	すごく軽い
一時しのぎの杖	1000	500	対象が階段にワープするうえ、かなしばり状態になる。	——	すごく軽い
黄金の杖	10000	2500	黄金シリーズのひとつ。「いかずちの杖」「おびえの杖」「かなしばりの杖」「からぶりの杖」「ザキの杖」「バシルーラの杖」「封印の杖」「へんげの杖」「ボミオスの杖」「丸得の杖」「身代わりの杖」「メダパニの杖」「モノカの杖」「もろはの杖」「ラリホーの杖」「ルカニの杖」のうち、どれかひとつの杖の効果が発生する。	——	軽い
大損の杖	2000	1000	使った側のHPが半減し、対象のHPがそのぶん回復する。	——	すごく軽い
おびえの杖	2000	1000	対象がおびえ状態になる。対象のバーサーカー状態、イカリ状態を解除する。	異種合成 恐	すごく軽い
風の杖	800	400	操作キャラクターの正面3マス先まで風柱が立つ。	——	すごく軽い
かなしばりの杖	1200	600	対象がかなしばり状態になる。	異種合成 縛	すごく軽い
きとうしの杖	3000	1500	「いかずちの杖」「場所替えの杖」「メダパニの杖」のうち、どれかひとつの杖の効果が発生する。	——	すごく軽い
木彫りのバット	1000	500	ロサの宝物のひとつ。	——	すごく軽い
クオーターの杖	2000	1000	対象のHPが1／4になる。	——	すごく軽い
草うけの杖	5000	2500	操作キャラクターの足元にある草と同じ効果の魔法弾を、操作キャラクターに向けて飛ばす。	——	すごく軽い
草なげの杖	5000	2500	操作キャラクターの足元にある草と同じ効果の魔法弾を飛ばす。	——	すごく軽い
げんじゅつしの杖	8000	4000	対象がフロア内のほかの部屋にワープするうえ、かなしばり状態になる。	——	すごく軽い
氷柱の杖	800	400	操作キャラクターの正面3マス先まで氷柱が立つ。対象を氷結状態にする。	——	すごく軽い
ゴッドスパークの杖	10000	5000	対象に100ダメージを与える。火柱の杖、氷柱の杖、砂柱の杖、風の杖を合成すれば作れる。	——	軽い
転ばぬ先の杖	3000	1400	持っていると、ワナや石像の効果などで転ばなくなる。魔法弾か杖が当たると対象が転ぶ。	——	軽い
ザキの杖	10000	2500	対象を一撃で倒す。	——	すごく軽い
砂柱の杖	800	400	操作キャラクターの正面3マス先まで砂柱が立つ。	——	すごく軽い
とびつきの杖	800	400	魔法弾がモンスターや壁などに当たると、操作キャラクターがその1マス手前まで移動する。	——	すごく軽い
ドルイドの杖	6000	3000	対象がフロア内のほかの部屋にワープするうえ、睡眠状態になる。	——	すごく軽い
トンネルの杖	500	200	壁を10マス分掘る。斜め方向に振っても効果がない。魔法弾がキャラクターやモンスターに当たると10ダメージを与える。	——	すごく軽い
バーサーカーの杖	3000	1500	対象がバーサーカー状態になる。対象が操作キャラクター以外の場合、封印状態にもなる。対象のおびえ状態を解除する。	——	すごく軽い

名前	買値	売値	特徴	印	重さ
場所替えの杖	800	400	対象と使った側の位置が入れかわる。	——	すごく軽い
バシルーラの杖	800	400	対象がフロア内のほかの部屋にワープする。	——	すごく軽い
万能の杖	3000	1500	鉄化状態、氷結状態、巻物によるレミーラ状態をのぞく、すべての状態変化を解除する。	——	すごく軽い
ピオリムの杖	2500	1200	対象の行動速度が1段階上がる。	——	すごく軽い
ひきよせの杖	1200	600	対象を、使った側の正面のマスまで引き寄せる。	——	すごく軽い
火柱の杖	800	400	操作キャラクターの正面3マス先まで火柱が立つ。	——	すごく軽い
封印の杖	1500	500	対象が封印状態になる。対象の行動速度が変化していた場合、もとにもどる。対象のイカリ状態を解除する。	——	すごく軽い
ふきとばしの杖	1200	600	対象が5マス吹き飛ぶ。吹き飛んだ対象がキャラクターや壁などにぶつかると、5ダメージを受けてその場に止まる。	——	すごく軽い
分裂の杖	2500	1200	対象がモンスターの場合、分裂する。対象が操作キャラクターや仲間キャラクターの場合、混乱状態になる。	——	ふつうの重さ
へんげの杖	1000	500	対象が、そのフロアに出現するモンスターに変身する。対象の透明状態を解除する。	——	すごく軽い
ホイミの杖	500	250	対象のHPが25ポイント回復する。	——	すごく軽い
ボミオスの杖	1200	600	対象の行動速度が1段階下がる。	——	すごく軽い
マヌーサの杖	5000	2500	対象がからぶり状態になる。	——	すごく軽い
丸得の杖	10000	1	対象のHPが半減し、そのぶん使った側のHPが回復する。	——	すごく軽い
身代わりの杖	2500	1000	対象が操作キャラクター以外の場合、身代わり状態になる。対象が操作キャラクターの場合、混乱状態になる。	——	すごく軽い
ミミックの杖	3000	1500	対象が操作キャラクターの場合、ミミックに変身する。対象が操作キャラクター以外の場合、正体がミミックのアイテムに変身する。	——	ふつうの重さ
メダパニの杖	1200	250	対象が混乱状態になる。	異種合成 乱	すごく軽い
モノカの杖	2000	1000	対象が操作キャラクターの場合、ミミックに変身する。対象が操作キャラクター以外の場合、アイテムに変化する。ロサを連れて遺跡の大空洞　北を突破するともらえるほか、特定のダンジョンで入手可能(→P.162)。	——	すごく軽い
もろはの杖	1000	500	対象のHPを1にし、使った側のHPが半減する。	——	すごく軽い
ようじゅつしの杖	4000	2000	「おびえの杖」「バシルーラの杖」「ボミオスの杖」のうち、どれかひとつの効果が発生する。	——	軽い
ラリホーの杖	1200	400	対象が睡眠状態になる。対象の踊り状態を解除する。	異種合成 眠	すごく軽い
ルカニの杖	1200	600	対象の防御力が下がる。	——	すごく軽い
レミーラの杖	800	400	操作キャラクターがレミーラ状態になる。通路が暗いフロアでは、操作キャラクターのまどわし状態が解除される。	——	すごく軽い
レムオルの杖	3000	1200	対象が透明状態になる。	——	すごく軽い

【壺】 POT

名前	買値	売値	特徴	重さ
インパスの壺	2000	1200	入れたアイテムが識別される。壺を割ると中身を取り出せる。	軽い
うそつきの壺	10000	2000	入れたアイテムが、異なる名前で表示される(アイテム自体は変化しない)。壺を割ると中身を取り出せる。	軽い
黄金の壺	10000	2000	黄金シリーズのひとつ。入れたアイテムが500Gに変化する。壺を割ると中身を取り出せる。	軽い

名前	買値	売値	特徴	重さ
回復の壺	1000	500	押すと操作キャラクターのHPが全回復する。	軽い
火薬壺	4000	2000	アイテムを入れることができる。割れると爆発する。ふはつの巻物を読んだあとなどに壺を割ると、中身を取り出せる。	軽い
草の神の壺	5000	2000	草を入れると、その草を投げ当てたときと同じ効果が部屋内のすべてのキャラクターやモンスターに発生する（草は消える）。	すごく軽い
合成の壺	3000	1500	武器、盾、指輪、杖を合成できる。壺を割ると中身を取り出せる。	軽い
祝福の壺	3000	1500	入れたアイテムが祝福される（指輪および大砲の弾は、呪いが解除される）。壺を割ると中身を取り出せる。	すごく軽い
すいこみの壺	5000	1500	押すと操作キャラクターの正面5マス以内にある、一番近いアイテムを引き寄せて吸いこむ。壺を割ると中身を取り出せる。	軽い
倉庫の壺	1000	500	入れたアイテムが倉庫に送られる。	軽い
大砲の壺	1000	500	アイテムが入っている状態で発射すると、入れたアイテムが遠投される。ゴールドを発射すると、対象に金額の1／10のダメージを与える。	軽い
父のとっくり	1500	750	ロサの宝物のひとつ。	すごく軽い
とじこめの壺	1500	750	投げ当てると、対象をなかに閉じこめる。対象を閉じこめた壺は床に貼りつく。	すごく重い
呪いの壺	3000	1500	入れたアイテムが呪われる。壺を割ると中身を取り出せる。	すごく軽い
ふつうの壺	1000	500	アイテムを入れることができる。壺を割るか、ベビーサタンなどに盗ませると中身を取り出せる。	軽い
へんげの壺	5000	1500	入れたアイテムが、別のアイテムに変化する。壺を割ると中身を取り出せる。	軽い
保存の壺	1500	750	アイテムを入れることができる。入れたアイテムはいつでも取り出せる。	軽い
魔法の壺	10000	2000	貴重なアイテムか、巻物のきれはしが入っている。壺を割ると中身を取り出せる。	軽い
まものの壺	3000	1500	押すと容量分の敵が出現する。壺が割れた場合は、敵が混乱状態で出現する。	すごく重い
水がめ	1000	500	水をくめる。剣系モンスターに水をかけると、対象の攻撃力が半減する。爆弾系モンスターに水をかけると、対象が封印状態になる。	軽い
ワープの壺	3000	1500	押すか投げ当てると、対象がフロア内のほかのワープの壺までワープする。ほかにワープの壺がない場合は、効果がない。	重い

※アイテムを入れられる壺に、壺を入れることはできない

【その他】 ETC.

名前	買値	売値	特徴	重さ
ゴールド	——	——	拾うと所持金が増える。足元にあるゴールドを持ち物と交換するか、直接壺に入れると、アイテムとして所持できる。	すごく軽い
ちいさなメダル	——	——	メダル王の城でメダル王に渡すと、枚数に応じてアイテムと交換してくれる。	すごく軽い
カギ	——	——	宝物部屋（→P.33）にある扉に使うと、扉が開く。1回使うとなくなる。	すごく軽い

へんげ&モノカ
データリスト

へんげの壺やモノカの杖の効果により現れるアイテムは、ダンジョンごとにその種類が決まっている。アイテムとダンジョンの関係を見てみよう。

各ダンジョンには、へんげの壺およびモノカの杖を使うとどのアイテムに変化するか、その候補が設定されている。下に掲載したのが、具体的な候補の一覧だ。候補が共通しているダンジョンも多いので、それらのダンジョンは右記のようにA～Cの3つのグループにまとめてみた。なお、下の表内に掲載されていないダンジョンの候補についてはP.330を参照。

★アイテムの候補が共通しているダンジョン★

Aグループ……謎のほら穴、いざないの洞くつ、南海の地下道、さんご礁の神殿　広間、さんご礁の神殿　回廊、海底山地　ふもと、海底山地　山頂部、海竜島の遺跡、灯台の地下室、バレイナのほら穴、暗黒の間、孤島のほら穴

Bグループ……遺跡の大空洞　南、遺跡の大空洞　北、山脈の尾根

Cグループ……魔物のほら穴、神々の道、試練の道、密林の墓場、密林島の発掘場

系統	アイテム名	Aグループ		Bグループ		Cグループ		密林島のほら穴		邪悪な風穴		化石のほら穴		封印の洞くつ		異世界の迷宮
		へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ
剣	アイスソード													○	○	○
	ウィンドスピアー			○										○	○	○
	おおきづち	○		○										○	○	○
	オーシャンロッド			○										○	○	○
	金の剣	○	○	○	○									○	○	○
	グレイトソード															○
	こんぼう													○	○	○
	さきぼそりの剣									○	○					○
	せいぎのそろばん													○	○	○
	ゾンビキラー			○										○	○	○
	つるはし	○	○	○	○									○	○	○
	デーモンバスター			○										○	○	○
	鉄の斧	○	○	○	○									○	○	○
	銅の剣	○	○	○	○									○	○	○
	ドールクラッシャー			○										○	○	○
	ドラゴンキラー			○										○	○	○
	鋼鉄の剣	○	○	○	○									○	○	○
	はぐれメタルの剣													○	○	○
	必中の剣															○
	ボンバーキラー			○										○	○	○
	ライフドレイン															○
	ルカナンソード															○
爪	うみどりの爪	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○
	銀の爪						○		○			○	○	○	○	○
盾	木の盾	○	○		○									○	○	○
	クロムシールド			○												○
	こうらの盾	○	○	○	○									○	○	○
	真紅の盾													○	○	○
	青銅の盾	○	○	○	○									○	○	○
	使いすての盾									○	○					○
	鋼鉄の盾	○	○	○	○									○	○	○
	爆発よけの盾		○	○	○									○	○	○
	はぐれメタルの盾			○										○	○	○
	やいばの盾	○		○										○	○	○
	ラウンドシールド	○	○	○	○									○	○	○
指輪	傷みよけの指輪			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	遠投の指輪			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○

系統	アイテム名	Aグループ		Bグループ		Cグループ		密林島のほら穴		邪悪な風穴		化石のほら穴		封印の洞くつ		異世界の迷宮
		へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ
指輪	会心の指輪			○			○		○				○	○	○	○
	回復の指輪															○
	きれいな指輪	○	○		○	○	○	○	○			○	○			○
	混乱よけの指輪			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	ザメハの指輪						○		○	○	○		○			○
	しあわせの指輪						○		○				○			○
	たれ流しの指輪						○		○	○	○		○			○
	ちからの指輪	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○
	通過の指輪					○	○	○	○			○	○	○	○	○
	痛恨の指輪						○		○	○	○		○			○
	透視の指輪			○		○	○	○	○			○	○	○	○	
	毒けしの指輪			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	ドラゴンの指輪			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	投げ名人の指輪						○		○				○			○
	人形よけの指輪			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	眠らずの指輪			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	呪いよけの指輪					○	○	○	○			○	○	○	○	○
	爆発の指輪			○		○	○	○	○			○	○	○	○	
	ハラペコの指輪						○		○				○			○
	ハラ守りの指輪			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	ハラモチの指輪			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	ふしぎ投げの指輪						○		○	○	○		○			○
	へた投げの指輪						○		○	○	○		○			○
	まがりの指輪					○	○	○	○			○	○			○
	見切りの指輪						○		○				○			○
	ミニデーモンの指輪			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	ルーラの指輪						○		○				○	○	○	○
	ワナあての指輪					○	○	○	○			○	○	○	○	○
飛び道具	会心の矢															○
	木の矢	○	○		○									○	○	○
	銀の矢													○	○	○
	鉄の矢			○										○	○	○
	毒の矢													○	○	○
	ブーメラン													○	○	○
	ふきとばしの矢															○
	まじんの矢															○
	魔法の矢													○	○	○
	石													○	○	○
	魔法の石	○	○	○	○	○	○	○	○				○			○
	ようがん石													○	○	○
	大砲の弾													○	○	○
食料	大きなパン	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○
	きょだいなパン													○		○
	くさったパン									○	○					○
	くさりきったパン									○	○					○
	パン			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	魔法のパン													○		○
草	胃拡張のたね															○
	胃下垂のたね									○	○					○
	胃縮小のたね									○	○					○
	命の草															○
	弟切草													○		○
	踊り草			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	火炎草	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○
	かなしばりのたね	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○
	しあわせのたね															○
	しんぴの草					○	○	○	○			○	○	○	○	○
	すばやさのたね	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○
	世界樹の葉	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○
	でたらめ草					○	○	○	○	○	○	○	○		○	○
	鉄化のたね	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○

系統	アイテム名	Aグループ		Bグループ		Cグループ		密林島のほら穴		邪悪な風穴		化石のほら穴		封印の洞くつ		異世界の迷宮
		へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ
草	毒けし草	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○
	毒草					○	○	○	○			○	○		○	○
	バーサーカーのたね															○
	ふこうのたね															○
	まどわし草	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○
	めぐすり草	○		○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	目覚まし草			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	メダパニ草			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	めつぶし草	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○
	薬草													○		○
	ラリホー草			○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	ルーラ草	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○
巻物	イオの巻物	○		○										○	○	○
	インパスの巻物													○	○	○
	うしろむきの巻物			○										○	○	○
	炎上の巻物	○		○										○	○	○
	大風の巻物													○	○	○
	大部屋の巻物															○
	かなしばりの巻物	○		○										○	○	○
	銀のたてごとの巻物									○	○					○
	くちなしの巻物															○
	ザオラルの巻物		○	○	○									○	○	○
	時限爆弾の巻物	○	○	○	○									○	○	○
	地獄耳の巻物													○	○	○
	シャナクの巻物													○	○	○
	スカラの巻物	○		○										○	○	○
	すてみの巻物			○										○	○	○
	砂柱の巻物	○		○										○	○	○
	聖域の巻物		○	○	○									○	○	○
	聖城の巻物															○
	千里眼の巻物													○	○	○
	ダイバクハツの巻物			○										○	○	
	チキンの巻物									○	○					○
	中部屋の巻物															○
	壺強化の巻物															○
	トラマナの巻物			○										○	○	○
	ニフラムの巻物															○
	バイキルトの巻物	○		○										○	○	○
	白紙の巻物									○				○	○	○
	バクスイの巻物			○										○	○	○
	はりつけの巻物			○										○	○	○
	パワーアップの巻物	○		○										○	○	○
	パンの巻物													○	○	○
	ひきよせの巻物													○	○	○
	氷結の巻物	○		○										○	○	○
	拾えずの巻物									○	○					○
	ふはつの巻物															○
	ベホマラーの巻物															○
	変身の巻物															○
	まものいそぎの巻物															○
	まものしばりの巻物			○										○	○	○
	水がれの巻物	○		○										○	○	○
	メダパニの巻物													○	○	○
	メッキの巻物													○	○	○
	モンスターの巻物															○
	リレミトの巻物		○	○	○									○	○	○
	ルカナンの巻物			○										○	○	○
	レミーラの巻物			○										○	○	○
	ワナけしの巻物			○										○	○	○
	ワナ作動の巻物													○	○	
	ワナの巻物															○

系統	アイテム名	Aグループ		Bグループ		Cグループ		密林島のほら穴		邪悪な風穴		化石のほら穴		封印の洞くつ		異世界の迷宮
		へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ	モノカ	へんげ
杖	いかずちの杖	○	○	○	○	○		○				○		○	○	○
	イカリの杖											○				○
	痛みわけの杖											○				○
	一時しのぎの杖															○
	大損の杖									○	○	○				○
	おびえの杖			○		○						○		○	○	○
	風の杖	○	○	○	○	○		○				○		○	○	○
	かなしばりの杖					○						○		○	○	○
	きとうしの杖															○
	クオーターの杖					○						○				○
	げんじゅつしの杖															○
	氷柱の杖	○	○	○	○	○		○				○		○	○	○
	転ばぬ先の杖					○						○		○	○	○
	ザキの杖															○
	砂柱の杖	○	○	○	○	○		○				○		○	○	○
	とびつきの杖	○	○	○	○	○		○				○		○	○	○
	ドルイドの杖															○
	トンネルの杖	○	○	○	○	○		○				○		○	○	○
	バーサーカーの杖					○						○				○
	場所替えの杖	○	○	○	○	○		○				○		○	○	○
	バシルーラの杖	○	○		○			○						○	○	○
	万能の杖					○						○		○	○	○
	ピオリムの杖															○
	ひきよせの杖											○		○	○	○
	火柱の杖	○	○	○	○	○		○				○		○	○	○
	封印の杖											○		○	○	○
	ふきとばしの杖	○	○	○	○	○		○				○		○	○	○
	分裂の杖									○	○	○				○
	へんげの杖					○						○		○	○	○
	ホイミの杖	○	○	○	○	○		○				○		○	○	○
	ボミオスの杖			○		○						○		○	○	○
	マヌーサの杖											○		○	○	○
	丸得の杖													○	○	○
	身代わりの杖	○		○		○	○	○	○			○	○	○	○	○
	ミミックの杖									○	○					○
	メダパニの杖			○		○						○		○	○	○
	もろはの杖	○	○	○	○	○		○				○		○	○	○
	ようじゅつしの杖															○
	ラリホーの杖			○		○						○		○	○	○
	ルカニの杖			○		○						○		○	○	○
	レミーラの杖											○		○	○	○
	レムオルの杖															○
壺	うそつきの壺										○					
	回復の壺														○	
	火薬壺														○	
	合成の壺														○	
	大砲の壺														○	
	呪いの壺										○					
	へんげの壺														○	
	保存の壺														○	
その他	ゴールド									○	○					
	ちいさなメダル										○					
	ミミック									○	○					

★上の表内にないダンジョン★

- ●**いけにえのほら穴**……モノカの杖を使っても、毒草にしか変化しない
- ●**魔物の巣**……へんげの壺とモノカの杖のどちらを使っても、雑草にしか変化しない
- ●**不思議の宝物庫**……へんげの壺を使うと雑草・ミミックのいずれかに、モノカの杖を使うとこんぼう・銅の剣・雑草・ミミックのいずれかに変化する

※いけにえのほら穴ではへんげの壺、異世界の迷宮ではモノカの杖が入手できない。また、まぼろしの洞くつでは両者とも入手できない

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2
～不思議のダンジョン～

■対応機種：プレイステーション
■価格：6,800円（税別）
■発売日：1999年9月15日
■企画・制作：株式会社チュンソフト
■製造・販売：株式会社エニックス

『トルネコの大冒険』のシリーズ第2弾。数々のアイテムを駆使してモンスターを倒しつつ、全13種類のダンジョンを冒険していく。エンディング後には、トルネコが戦士または魔法使いに転職可能。戦士は「わざ」を、魔法使いは「魔法」をあやつりダンジョンを攻略するという、新たな遊びかたに挑戦できる。

王様「トルネコよ。
また 何かわかったら
すぐに ワシに知らせてくれ。

関連書籍

トルネコの大冒険2 公式パーフェクトガイド

A5判／本体価格：1,200円（税別）／ページ数：208ページ

エンディング後に挑戦できる、4つのダンジョン攻略に重点を置いた構成。「わざ」と「魔法」の完全リストをはじめ、全ダンジョンのガイド、モンスターやアイテムのパーフェクトデータなどを掲載。詰めトルネコも楽しめる。

チュンソフト 商品カタログ

CATALOGUE

本作の前の冒険にあたる、ふたつの『トルネコの大冒険2』と、その関連書籍を紹介しよう。家でも外でも、ダンジョンに潜ることができるのだ。

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2アドバンス
～不思議のダンジョン～

■対応機種：ゲームボーイアドバンス
■価格：5,980円（税別）
■発売日：2001年12月20日
■企画・制作：株式会社チュンソフト
■製造・販売：株式会社エニックス

PS版『トルネコの大冒険2』を、再度バランス調整したうえでゲームボーイアドバンスに移植。ほかのプレイヤーとアイテムをやりとりする「アイテム交換」、いつでもゲームを中断できる「スリープモード」を新たに搭載している。

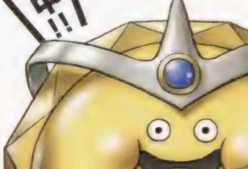
関連書籍

トルネコの大冒険2アドバンス 公式パーフェクトガイド

A5判／本体価格：1,200円（税別）／ページ数：224ページ

『トルネコの大冒険2アドバンス』に合わせて、PS版からのこまかな変更点も反映。エンディング前に探索するダンジョンも、より詳細に解説されている。巻末には壺と杖の価格早見表が付属。

絶賛発売中!!



トルネコの大冒険3 公式パーフェクトガイド 上巻 迷宮踏破編

INDEX さくいん

●●●あ行●●●

名称	種類	掲載ページ
アークデーモン	モンスター	306
アイアンアント	モンスター	306
アイアンタートル	モンスター	119、275、306
アイスソード	アイテム(剣)	315
アイテム	システム	54
アイテム交換所	施設	228
悪魔系	系統(モンスター)	65
あくましんかん	モンスター	306
足踏み		→休憩
アトラス	モンスター	258、306
あめふらし	モンスター	306
あやしいかげ	モンスター	139、306
あやしい葉っぱ	アイテム(草)	320
アローインプ	モンスター	306
あんこくつむり	モンスター	186、306
暗黒の間	ダンジョン	205、218
イエティ	モンスター	157、306
イオ	魔法	68
イオの巻物	アイテム(巻物)	322
胃拡張のたね	アイテム(草)	320
胃下垂状態	状態変化	50
胃下垂のたね	アイテム(草)	321
いかずちの杖	アイテム(杖)	59、324
イカリ状態	状態変化	48
イカリの杖	アイテム(杖)	324
いけにえのほら穴	ダンジョン	161、212
いざないの洞くつ	ダンジョン	112、172
いざないのほこら	町・ほこら	128
石	系統(アイテム)	55、319
石	アイテム(石)	320
いしにんぎょう	モンスター	291、306
胃縮小のたね	アイテム(草)	321
異種合成	システム	59、227
異世界の迷宮	ダンジョン	288
遺跡の休息地　北	町・ほこら	165
遺跡の休息地　南	町・ほこら	164
遺跡の大空洞　北	ダンジョン	145、194
遺跡の大空洞　南	ダンジョン	142
いたずらもぐら	モンスター	110、306
傷みよけの指輪	アイテム(指輪)	318
痛みわけ状態	状態変化	53
痛みわけの杖	アイテム(杖)	324
一時しのぎの杖	アイテム(杖)	324
いっしょにいてね	命令	71
イナッツ	キャラクター	171
イネス	キャラクター	7、68、127、141
いのちだいじに	命令	71
命の草	アイテム(草)	321
命の指輪	アイテム(指輪)	318
祈りの水晶	アイテム(特殊)	200
祈りの巻物	アイテム(巻物)	322
岩とばしの石像	石像	92
岩とびあくま	モンスター	307
印	システム	60
印の盾	アイテム(盾)	317
インパスの石像	石像	93
インパスの壺	アイテム(壺)	325
インパスの巻物	アイテム(巻物)	322
インパスの指輪	アイテム(指輪)	318
ヴィオラ	キャラクター	129
ウィンドスピアー	アイテム(剣)	315
うけながしの指輪	アイテム(指輪)	318
うごくせきぞう	モンスター	307
うしろむき状態	状態変化	53
うしろむきの巻物	アイテム(巻物)	322
うそつきの壺	アイテム(壺)	325
うみどりの爪	アイテム(爪)	317
占いババ	キャラクター	13
占いババの家	町・ほこら	11、163、199
HP	能力値	20
HP	能力値(モンスター)	64
HP減少(パン)状態	状態変化	50
HP減少(魔法)状態	状態変化	50
エビルエスターク	モンスター	307
エビルポット	モンスター	157、307
エリミネーター	モンスター	307
エリミネーターの斧	アイテム(剣)	315
エレファントクロウ	アイテム(爪)	317
エンカウントダンジョン	システム	17、24
炎上の巻物	アイテム(巻物)	322
エンディング後	システム	222
遠投	システム	39
遠投の石像	石像	92
遠投の指輪	アイテム(指輪)	318
黄金の紙切れ	アイテム(巻物)	259、322
黄金の草	アイテム(草)	321
黄金の盾	アイテム(盾)	317
黄金のタテガミ	アイテム(特殊)	226
黄金の杖	アイテム(杖)	324
黄金の壺	アイテム(壺)	325
黄金のつるはし	アイテム(剣)	315
黄金のパン	アイテム(食料)	226、320
黄金の矢	アイテム(矢)	319
黄金の指輪	アイテム(指輪)	318
王子	キャラクター	12
王妃	キャラクター	12
大風の巻物	アイテム(巻物)	322
大型地雷	ワナ	77
おおきづち	アイテム(剣)	86、315
おおきづち	モンスター	112、172、307
大きなパン	アイテム(食料)	320
オーシャンロッド	アイテム(剣)	315
大損の杖	アイテム(杖)	324
おおナメクジ	モンスター	307
大部屋	地形	33
大部屋の巻物	アイテム(巻物)	322
おおめだま	モンスター	157、209、307
弟切草	アイテム(草)	321
落とし穴	ワナ	81
踊り状態	状態変化	43
踊り草	アイテム(草)	321
踊りの石像	石像	95
おどる宝石	モンスター	179、307
オニオーン	モンスター	307
オニオンブレッド	アイテム(食料)	320
おばけキノコ	モンスター	307
おばけヒトデ	モンスター	117、307
おびえ状態	状態変化	47
おびえの杖	アイテム(杖)	59、324

●●●か行●●●

名称	種類	掲載ページ
ガーゴイル	モンスター	31、307
がいこつけんし	モンスター	139、307
会心の矢	アイテム(矢)	319
会心の指輪	アイテム(指輪)	318
階段	地形	30
海底山地　山頂部	ダンジョン	125
海底山地の休けい所	町・ほこら	129
海底山地　ふもと	ダンジョン	122
海底の家	町・ほこら	9、116、178
回転盤	ワナ	80
回復の壺	アイテム(壺)	326
回復の指輪	アイテム(指輪)	318
海竜島	地名	8
海竜島の遺跡	ダンジョン	8、136
海竜の聖火	アイテム(特殊)	132
海竜の灯台	町・ほこら	8、132
火炎草	アイテム(草)	321
火炎の石像	石像	89
カギ	アイテム(その他)	326
家具	イベント	226
かげのきし	モンスター	215、307
カジノ	施設	150
鍛冶屋	施設	27、133
風	システム	28
化石のほら穴	ダンジョン	232
風の杖	アイテム(杖)	324
風柱	地形	30
かってにしてね	命令	71
かなしばり状態	状態変化	44
かなしばりのたね	アイテム(草)	321
かなしばりの杖	アイテム(杖)	59、324
かなしばりの巻物	アイテム(巻物)	322
ガニラス	モンスター	119、182、307
壁	地形	30
神々のほこら	町・ほこら	6、128
神々の星	アイテム(特殊)	178
神々の道	ダンジョン	179
紙一重の指輪	アイテム(指輪)	258、318
ガムラン	キャラクター	7、109
火薬壺	アイテム(壺)	326
からぶり状態	状態変化	48
キアリー	魔法	68
キースドラゴン	モンスター	242、258、307
ギガンテス	モンスター	307
奇跡の剣	アイテム(剣)	315
北の高原のほこら	町・ほこら	165
きとうし	モンスター	136、307
きとうしの杖	アイテム(杖)	324
木の盾	アイテム(盾)	317
木の矢	アイテム(矢)	319
木の矢のワナ	ワナ	78
木彫りのバット	アイテム(杖)	324
キメラ	モンスター	207、307
きめんどうし	モンスター	174、307
キャラメルパン	アイテム(食料)	320
休憩	システム	36
教会	施設	26
強ちからため状態	状態変化	52
強烈かなしばり状態	状態変化	44
きょだいなパン	アイテム(食料)	320
キラーアーマー	モンスター	307
キラースコップ	モンスター	308
キラースター	モンスター	142、308
キラープラスター	モンスター	242、291、308
キラーヘッド	アイテム(剣)	316
キラーマシン	モンスター	145、308
キラーマンティス	モンスター	154、308
きれいな指輪	アイテム(指輪)	59、318
キングスライム	モンスター	257、308
銀行	施設	26

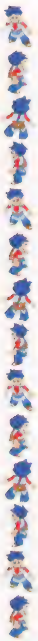
名称	種類	掲載ページ
銀のダーツ	アイテム(矢)	319
銀のたてごとの巻物	アイテム(巻物)	322
銀の爪	アイテム(爪)	317
金の剣	アイテム(剣)	316
銀の矢	アイテム(矢)	320
グール	モンスター	308
クオーターの杖	アイテム(杖)	186、324
草	系統(アイテム)	55、320
草うけの杖	アイテム(杖)	324
くさった死体	モンスター	186、308
くさったパン	アイテム(食料)	320
草なげの杖	アイテム(杖)	324
草の神の壺	アイテム(壺)	179、326
草ぶえ	アイテム(草)	321
くさりきったパン	アイテム(食料)	320
くちなしの巻物	アイテム(巻物)	322
グレイトソード	アイテム(剣)	316
グレイトホーン	モンスター	308
グレイトマーマン	モンスター	119、274、308
グレートバレイナ城	町・ほこら	11、152、199
グレートバレイナ城下町	町・ほこら	11、151、199
グレートバレイナ島	地名	10
クロウアンドレア	アイテム(爪)	317
クロムシールド	アイテム(盾)	317
ぐんたいアリ	モンスター	308
ぐんたいガニ	モンスター	190、308
経験値	能力値	20、66、287
ケダモン	モンスター	308
剣	系統(アイテム)	55、315
剣系	系統(モンスター)	65
賢者のほら穴	ダンジョン	134
げんじゅつし	モンスター	142、308
げんじゅつしの杖	アイテム(杖)	324
コイン	アイテム(特殊)	150
交換ポスト	システム	228
攻撃力	能力値(モンスター)	64
攻撃力変化状態	状態変化	49
合成	システム	58、227
合成の壺	アイテム(壺)	326
合成屋	施設	27、151
こうてつまじん	モンスター	308
こうらの盾	アイテム(盾)	317
ゴースト	モンスター	174、308
氷柱	地形	30
氷柱の杖	アイテム(杖)	324
ゴールデンスライム	モンスター	257、308
ゴールド	アイテム(その他)	326
ゴールドウィップ	アイテム(剣)	316
ゴールドカード	アイテム(特殊)	150
ゴールドクロウ	アイテム(爪)	232、317
ゴールドの石像	石像	97
ゴールドマン	モンスター	308
ゴーレム	モンスター	308
国王	キャラクター	12
ここでまってて	命令	71
コスタリベラ	町・ほこら	11、148、198
ゴッドスパークの杖	アイテム(杖)	185、324
孤島のほら穴	ダンジョン	230
コロッピ	キャラクター	13
転ばぬ先の杖	アイテム(杖)	324
転び石	ワナ	79
コロヒーロー	モンスター	308
転びの石像	石像	88
コロファイター	モンスター	308
コロプリースト	モンスター	308
コロマージ	モンスター	232、309
こんぼう	アイテム(剣)	316
混乱状態	状態変化	43
混乱よけの指輪	アイテム(指輪)	318

●●●さ行●●●

名称	種類	掲載ページ
ザオラルの巻物	アイテム(巻物)	322
ザキの杖	アイテム(杖)	324
さきぼそりの剣	アイテム(剣)	316
さそりかまきり	モンスター	154、179、309
さつじんき	モンスター	309
雑草	アイテム(草)	321
サビ	ワナ	75
さまようよろい	モンスター	136、309
サムソン	キャラクター	13、153
ザメハの指輪	アイテム(指輪)	318
さんご礁の神殿　回廊	ダンジョン	119
さんご礁の神殿　広間	ダンジョン	117
サンダーラット	モンスター	145、194、215、274、309
山脈の尾根	ダンジョン	156、209
山脈のふもとのほこら	町・ほこら	164
しあわせのたね	アイテム(草)	321
しあわせの指輪	アイテム(指輪)	318
識別	システム	57、288
時限爆弾の巻物	アイテム(巻物)	322
じごくのつかい	モンスター	309
じごくのハサミ	モンスター	119、182、275、309
じごくのよろい	モンスター	309
地獄耳状態	状態変化	51
地獄耳の巻物	アイテム(巻物)	322
シスター	施設	22
施設	システム	26
自然回復無効状態	状態変化	50
失敗	システム	28
支店		→トルネコの店
しにがみ	モンスター	274、309
しにがみの指輪	アイテム(指輪)	271、318
しのびあし状態	状態変化	52
自爆予告状態	状態変化	52
しびれくらげ	モンスター	309
しびれマイマイ	モンスター	309
邪悪な風穴	ダンジョン	200、214
シャーマン	モンスター	154、309
シャーマン	施設	22
ジャスティス兄	モンスター	257、258、275、309
弱化のワナ	ワナ	76
シャドー	モンスター	139、309
シャドーナイト	モンスター	139、309
シャドーの指輪	アイテム(指輪)	318
シャドーブレイク	アイテム(剣)	116、316
シャナクの巻物	アイテム(巻物)	322
修正値	システム	56
10ダメージの石像	石像	91
じゅうたん	システム	31
重力の石像	石像	91
祝福	システム	56
祝福の壺	アイテム(壺)	326
召喚のワナ	ワナ	81
状態変化	システム	42
ジョー	キャラクター	228
食料	系統(アイテム)	55、320
地雷	ワナ	77
しりょうのきし	モンスター	309
シルバーデビル	モンスター	157、209、274、309
試練の道	ダンジョン	182
真紅の盾	アイテム(盾)	317
神殿の小部屋	町・ほこら	129
しんぴの草	アイテム(草)	321
神父	施設	22
すいこみの壺	アイテム(壺)	326
水晶	地形	30
すいとりの石像	石像	93
睡眠ガス	ワナ	80
水路	地形	30、41
スーパーテンツク	モンスター	309
睡眠状態	状態変化	44
スカイフロッグ	モンスター	117、309
スカラの巻物	アイテム(巻物)	322
スコア	システム	23
すごろく	アイテム(巻物)	322
スターキメラ	モンスター	215、274、309
すてみの巻物	アイテム(巻物)	322
ストーンマン	モンスター	309
ストレイトソード	アイテム(剣)	316
ストローマウス	モンスター	309
砂柱	地形	30
砂柱の杖	アイテム(杖)	324
砂柱の巻物	アイテム(巻物)	322
スパークソード	アイテム(剣)	316
すばやさのたね	アイテム(草)	321
スペクテット	モンスター	310
スポット状態	状態変化	51
スポットの石像	石像	96
スモールグール	モンスター	125、310
スライム	モンスター	310
スライムエンペラー	モンスター	257、310
スライム系	系統(モンスター)	65
スライムブレス	モンスター	310
スライムベス	モンスター	169、310
スライムベホマズン	モンスター	310
聖域の巻物	アイテム(巻物)	322
せいぎのそろばん	アイテム(剣)	316
聖城の巻物	アイテム(巻物)	322
成長タイプ	システム	71
青銅の盾	アイテム(盾)	317
世界樹の葉	アイテム(草)	321
石像	システム	84
石像よけの指輪	アイテム(指輪)	87、318
全体マップ	システム	29
仙人のほら穴	ダンジョン	134
洗脳状態	状態変化	53
千里眼状態	状態変化	51
千里眼の巻物	アイテム(巻物)	322
倉庫	施設	27
倉庫の壺	アイテム(壺)	326
操作キャラクター	システム	17、222
装備外しのワナ	ワナ	75
族長		→ガムラン
その他	系統(アイテム)	55、326
ゾンビキラー	アイテム(剣)	316
ゾンビ系	系統(モンスター)	65
ゾンビマスター	モンスター	310

●●●た行●●●

名称	種類	掲載ページ
ダースドラゴン	モンスター	291、310
ターン	システム	16、34
体重じまん大会	カジノ	150、226
大樹の根元	町・ほこら	225
大臣	キャラクター	12
タイトルメニュー	システム	22
ダイバクハツの巻物	アイテム(巻物)	322
大砲の弾	系統(アイテム)	55、319
大砲の弾	アイテム(大砲の弾)	320
大砲の壺	アイテム(壺)	326
だいまじん	モンスター	310
だいまどう	モンスター	142、235、310
たからの地図	アイテム(巻物)	229、322
ダグラス	キャラクター	13、153
ダッシュ	システム	25、36、37
タップペンギー	モンスター	117、182、310
盾	系統(アイテム)	55、317
谷	地形	30、156
旅の扉	地形	30
旅人の祭壇	町・ほこら	181
タホドラキー	モンスター	310
タマゴロン	モンスター	157、235、310
たまねぎマン	モンスター	310
たれ流しの指輪	アイテム(指輪)	318
タロス	キャラクター	228
ダンスキャロット	モンスター	310
ちいさなメダル	アイテム(その他)	171、326
ちから	能力値	20
ちから下がらず状態	状態変化	51
ちからため状態	状態変化	52
ちからのたね	アイテム(草)	321
ちからの指輪	アイテム(指輪)	59、318



名称	種類	掲載ページ
チキンの巻物	アイテム(巻物)	322
地形	システム	30
地図	アイテム(特殊)	108
父のとっくり	アイテム(壺)	326
中部屋の巻物	アイテム(巻物)	322
ちゅうまじゅう	モンスター	310
通過の指輪	アイテム(指輪)	318
痛恨の指輪	アイテム(指輪)	318
通常移動	システム	36
通路	システム	31
杖	系統(アイテム)	55、324
杖系	系統(モンスター)	65
使いすての盾	アイテム(盾)	317
つかいま	モンスター	235、310
つのうしがい	モンスター	310
壺	系統(アイテム)	55、325
壺強化の巻物	アイテム(巻物)	322
爪	系統(アイテム)	55、317
ツルツル床	地形	30
つるはし	アイテム(剣)	316
デーモントード	モンスター	310
デーモンバスター	アイテム(剣)	316
デスストーカー	モンスター	310
デスストーカーの斧	アイテム(剣)	316
デスマシーン	モンスター	310
でたらめ状態	状態変化	49
でたらめ草	アイテム(草)	321
鉄化状態	状態変化	44
鉄化のたね	アイテム(草)	59、138、321
鉄球のワナ	ワナ	79
鉄の斧	アイテム(剣)	316
鉄の矢	アイテム(矢)	320
鉄の矢のワナ	ワナ	78
デビルアンカー	モンスター	117、311
デビルロード	モンスター	311
店員	イベント	153
テンツク	モンスター	122、311
透視の指輪	アイテム(指輪)	318
等速	システム	46
とうぞくの指輪	アイテム(指輪)	318
灯台の地下室	ダンジョン	139
灯台守	キャラクター	9
銅の剣	アイテム(剣)	316
透明状態	状態変化	48
ドールクラッシャー	アイテム(剣)	316
どぐう戦士	モンスター	242、311
特技	システム	64
とくぎつかうな	命令	71
毒けし草	アイテム(草)	321
毒けしの指輪	アイテム(指輪)	318
毒草	アイテム(草)	321
どくどくゾンビ	モンスター	242、311
毒の矢	アイテム(矢)	320
毒の矢のワナ	ワナ	79
どくやずきん	モンスター	311
トゲトゲ床	地形	30
とじこめの壺	アイテム(壺)	326
ドッグスナイパー	モンスター	157、311
とにかくにげて	命令	71
とびつきの杖	アイテム(杖)	324
飛び道具	系統(アイテム)	55、319
ドラキー	モンスター	110、311
ドラキーマ	モンスター	182、311
ドラゴスライム	モンスター	311
ドラゴメタル	モンスター	311
ドラゴン	モンスター	201、215、311
ドラゴンキッズ	モンスター	311
ドラゴンキラー	アイテム(剣)	316
ドラゴンの指輪	アイテム(指輪)	318
トラマナ状態	状態変化	51
トラマナの巻物	アイテム(巻物)	322
ドルイド	モンスター	154、179、311
ドルイドの杖	アイテム(杖)	324
トルネコ	キャラクター	2、18

名称	種類	掲載ページ
トルネコの店	施設	198、226
どろにんぎょう	モンスター	291、311
泥のワナ	ワナ	77
泥棒	システム	31
トロル	モンスター	194、311
トロルキング	モンスター	258、311
トロルボンバー	モンスター	311
鈍足状態	状態変化	35、46
鈍足のワナ	ワナ	80
トンネルの杖	アイテム(杖)	324

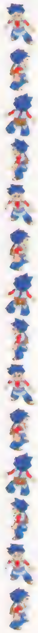
●●●な行●●●

名称	種類	掲載ページ
仲間	システム	66
仲間キャラクター	システム	67
仲間モンスター	システム	70
投げ効果の石像	石像	98
投げ名人の指輪	アイテム(指輪)	318
投げる	システム	39
謎の剣士	キャラクター	9
謎の商人	キャラクター	9、24
謎のほら穴	ダンジョン	110
斜め移動	システム	36、37
南海の地下道	ダンジョン	114、174
ニフラムの巻物	アイテム(巻物)	323
如意棒	アイテム(剣)	316
人形系	系統(モンスター)	65
人形よけの指輪	アイテム(指輪)	318
値切りの指輪	アイテム(指輪)	318
ネネ	キャラクター	3
眠らず状態	状態変化	52
眠らずの指輪	アイテム(指輪)	318
能力値	システム	20
呪い	システム	56、147
呪いの壺	アイテム(壺)	326
呪いよけの指輪	アイテム(指輪)	319

●●●は行●●●

名称	種類	掲載ページ
バーサーカー	モンスター	192、274、311
バーサーカー状態	状態変化	47
バーサーカーのたね	アイテム(草)	321
バーサーカーの杖	アイテム(杖)	59、324
バイキルトの巻物	アイテム(巻物)	323
倍速1回攻撃	システム	35、46
倍速2回攻撃	システム	35、46
倍速状態	状態変化	46
ハエまどう	モンスター	311
鋼鉄の盾	アイテム(盾)	317
鋼鉄の剣	アイテム(剣)	316
白紙の巻物	アイテム(巻物)	59、323
バクスイ状態	状態変化	53
バクスイの巻物	アイテム(巻物)	323
ばくだん岩	モンスター	122、311
爆弾系	系統(モンスター)	65
爆発	システム	41
爆発の石像	石像	92
爆発の指輪	アイテム(指輪)	319
爆発よけの盾	アイテム(盾)	317
爆風	システム	41
はぐれメタル	モンスター	230、311
はぐれメタルの剣	アイテム(剣)	316
はぐれメタルの盾	アイテム(盾)	317
場所替えの石像	石像	90
場所替えの杖	アイテム(杖)	325
バシルーラの杖	アイテム(杖)	325
バズズ	モンスター	312
バッチリがんばれ	命令	71
はね返しの指輪	アイテム(指輪)	319
はねせんにん	モンスター	312
母の形見	アイテム(指輪)	319
バブリン	モンスター	258、312
バブルスライム	モンスター	114、312
パペットマン	モンスター	274、312
はやぶさの剣	アイテム(剣)	316
ハラペコの指輪	アイテム(指輪)	319

名称	種類	掲載ページ
ハラヘラズ状態	状態変化	52
ハラヘラズの指輪	アイテム(指輪)	319
ハラ守りの指輪	アイテム(指輪)	319
ハラモチの指輪	アイテム(指輪)	319
はりせんもぐら	モンスター	274、312
はりつけ状態	状態変化	53
はりつけの巻物	アイテム(巻物)	323
バリナボチャレンジモード	システム	227
バリナボ島	地名	6
バリナボの村	町・ほこら	7、108、168
パルプンテの巻物	アイテム(巻物)	323
バレイナのほら穴	ダンジョン	154、207
パワーアップ状態	状態変化	51
パワーアップの巻物	アイテム(巻物)	323
パン	アイテム(食料)	320
万能の杖	アイテム(杖)	325
パンの石像	石像	97
パンの巻物	アイテム(巻物)	323
ピオリムの杖	アイテム(杖)	325
ひかえの間	町・ほこら	206
ひきよせの杖	アイテム(杖)	325
ひきよせの巻物	アイテム(巻物)	323
ビッグスロース	モンスター	182、312
ビッグモアイの石像	石像	93
必中の剣	アイテム(剣)	316
ひとくいばこ	モンスター	289、312
火柱	地形	30
火柱の杖	アイテム(杖)	325
ひみつクラブ	施設	150
ひょうがまじん	モンスター	157、209、275、312
氷結状態	状態変化	44
氷結の巻物	アイテム(巻物)	323
拾い識別状態	状態変化	52
拾えず状態	状態変化	50
拾えずの巻物	アイテム(巻物)	323
ファーラット	モンスター	312
ファイターリング	アイテム(指輪)	319
ファイヤーケロッグ	モンスター	179、312
フィールドマップ	システム	17、21、24
封印状態	状態変化	47
封印の杖	アイテム(杖)	325
封印の洞くつ	ダンジョン	240
封印のワナ	ワナ	76
封の剣	アイテム(剣)	316
ブーメラン	アイテム(矢)	320
吹き飛ばし	システム	40
ふきとばしの石像	石像	89
ふきとばしの杖	アイテム(杖)	325
ふきとばしの矢	アイテム(矢)	320
福引き	カジノ	150
福引き券	アイテム(特殊)	150
ふこうのたね	アイテム(草)	321
ふしぎ投げの指輪	アイテム(指輪)	319
不思議のダンジョン	システム	16
不思議の宝物庫	ダンジョン	256
プチット族	キャラクター	228
プチットの村	町・ほこら	225、228
プチヒーロー	モンスター	312
プチファイター	モンスター	312
プチプリースト	モンスター	312
プチマージ	モンスター	312
ふつうの壺	アイテム(壺)	326
ふつうの指輪	アイテム(指輪)	59、319
ふはつの巻物	アイテム(巻物)	323
浮遊系	系統(モンスター)	65
プヨンターゲット	モンスター	258、312
フライングデビル	モンスター	312
ブラウニー	モンスター	312
プラズママウス	モンスター	312
プラチナキング	モンスター	312
ブラックジャック	カジノ	150
ブラッドハンド	モンスター	201、312
ブレッドハンド	アイテム(剣)	316
フロア	システム	29



名称	種類	掲載ページ
分裂の杖	アイテム(杖)	325
兵士長	キャラクター	12、148
へた投げの指輪	アイテム(指輪)	319
へっぴりごし状態	状態変化	50
ベビーサタン	モンスター	125、312
ベビーニュート	モンスター	313
ベビーフォーク	アイテム(剣)	316
ベホマスライム	モンスター	313
ベホマラーの巻物	アイテム(巻物)	323
部屋	システム	31
ベリアル	モンスター	313
ヘルゴースト	モンスター	313
ヘルジャスティス	モンスター	205、218、313
ベロベロ	モンスター	313
変化の石像	石像	94
へんげの杖	アイテム(杖)	325
へんげの壺	アイテム(壺)	326、327
変身状態	状態変化	50、303
変身の巻物	アイテム(巻物)	323
ホイミ	魔法	68
ホイミスライム	モンスター	186、192、313
ホイミの杖	アイテム(杖)	325
防御力	能力値(モンスター)	64
防御力変化状態	状態変化	49
冒険の書	システム	22、26
冒険の履歴	システム	23
放物線投げ	システム	39
宝物部屋	地形	33、161、235、243、258、275、291
ポーカー	カジノ	150
保存の壺	アイテム(壺)	326
炎系	系統(モンスター)	65
ポポロ	キャラクター	3、19
ボミオスの杖	アイテム(杖)	325
ボムボムボム	モンスター	258、313
ホワイトクロス	アイテム(盾)	317
ボンバーキラー	アイテム(剣)	316

ま行

マージスター	モンスター	313
マージマタンゴ	モンスター	242、313
マイキー	キャラクター	151
まがりの指輪	アイテム(指輪)	319
巻物	系統(アイテム)	55、322
巻物のきれはし	アイテム(巻物)	323
まじんの矢	アイテム(矢)	320
マダム・グラコス	キャラクター	14、185
マダム・グラコスのバザー	町・ほこら	14、185
マタンゴ	モンスター	190、242、313
町	システム	21
まどうし	モンスター	125、313
マドハンド	モンスター	114、174、192、313
まどわし状態	状態変化	45
まどわし草	アイテム(草)	321
マヌーサの杖	アイテム(杖)	325
魔封じの指輪	アイテム(指輪)	319
魔法系	系統(モンスター)	65
魔法陣	システム	22、26
魔法の石	アイテム(石)	320
魔法の壺	アイテム(壺)	326
魔法の剣	アイテム(剣)	316
魔法のパン	アイテム(食料)	320
魔法の矢	アイテム(矢)	320
マホトーン状態	状態変化	49
マホトーンの石像	石像	94
まぼろしの洞くつ	ダンジョン	272
マミー	モンスター	313
まものいそぎの巻物	アイテム(巻物)	323
まものしばりの巻物	アイテム(巻物)	323
魔物の巣	ダンジョン	234
まものの壺	アイテム(壺)	326
魔物のほら穴	ダンジョン	169
まもりの指輪	アイテム(指輪)	319
マリーナ	キャラクター	13、226

名称	種類	掲載ページ
マルチアロー	アイテム(矢)	320
丸得の杖	アイテム(杖)	325
マンドラゴラ	モンスター	274、313
満腹度	能力値	20
ミーコ	キャラクター	151
ミイラおとこ	モンスター	313
みかわしの指輪	アイテム(指輪)	319
身代わり状態	状態変化	53
身代わりの石像	石像	88
身代わりの杖	アイテム(杖)	207、325
見切りの指輪	アイテム(指輪)	319
未識別	システム	57
水がめ	アイテム(壺)	326
水がれの巻物	アイテム(巻物)	323
水がれの床	地形	30
水系	系統(モンスター)	65
ミステリドール	モンスター	291、313
店	施設	27
店(ダンジョン内)	施設	31
密林島	地名	14
密林島の発掘場	ダンジョン	192
密林島のほら穴	ダンジョン	190
密林島の老夫婦	キャラクター	14
密林の小屋	町・ほこら	14、189
密林の墓場	ダンジョン	186
ミニデーモン	モンスター	157、313
ミニデーモンの指輪	アイテム(指輪)	319
ミミック	モンスター	136、230、313
ミミックの杖	アイテム(杖)	325
身を守る状態	状態変化	52
メイジキメラ	モンスター	313
メイジももんじゃ	モンスター	186、313
迷路部屋	地形	33
メガザルロック	モンスター	154、314
メガンテの石像	石像	96
めぐすり状態	状態変化	48
めぐすり草	アイテム(草)	321
目覚まし状態	状態変化	48
目覚まし草	アイテム(草)	321
メダパニシックル	モンスター	201、215、314
メダパニ草	アイテム(草)	321
メダパニの杖	アイテム(杖)	59、325
メダパニの巻物	アイテム(巻物)	323
メダル王	キャラクター	171
メダル王の城	町・ほこら	171
メタルキング	モンスター	314
メタルキングの剣	アイテム(剣)	316
メタルキングの盾	アイテム(盾)	317
メタルスライム	モンスター	314
メタルハンター	モンスター	314
メタルリング	アイテム(指輪)	319
メッキの巻物	アイテム(巻物)	323
めつぶし状態	状態変化	45
めつぶし草	アイテム(草)	321
メトロゴースト	モンスター	314
メラリザード	モンスター	314
モシャスナイト	モンスター	145、194、242、314
モノカの杖	アイテム(杖)	145、325、327
ももんじゃ	モンスター	169、172、314
もろはの杖	アイテム(杖)	325
モンスター預かり所	施設	27、71
モンスター化のワナ	ワナ	81
モンスター闘技場	カジノ	150
モンスターの巻物	アイテム(巻物)	323
モンスターハウス	地形	32、234

や行

矢	系統(アイテム)	55、319
やいばの盾	アイテム(盾)	317
薬草	アイテム(草)	321
宿屋	施設	27
誘爆	システム	41
ゆうれい	モンスター	114、274、314
床	地形	30

名称	種類	掲載ページ
指輪	系統(アイテム)	55、318
ようがん石	アイテム(石)	320
ようがんまじん	モンスター	201、215、275、314
妖剣かまいたち	アイテム(剣)	317
ようじゅつし	モンスター	314
ようじゅつしの杖	アイテム(杖)	325
よくきき状態	状態変化	48

ら行

ライフドレイン	アイテム(剣)	317
ラウンドシールド	アイテム(盾)	317
らくがき帳	アイテム(巻物)	323
落石のワナ	ワナ	76
ラストテンツク	モンスター	314
ラリホーアント	モンスター	314
ラリホー草	アイテム(草)	321
ラリホーの石像	石像	95
ラリホーの杖	アイテム(杖)	59、325
ランガー	モンスター	314
ランドアーマー	モンスター	119、314
リビングデッド	モンスター	192、314
リビングハンマー	モンスター	314
竜のタテガミ	名物	132
リリパット	モンスター	122、314
リレミトの巻物	アイテム(巻物)	323
ルーラ	システム	25
ルーラ草	アイテム(草)	59、321
ルーラの石像	石像	95
ルーラの指輪	アイテム(指輪)	319
ルカナンソード	アイテム(剣)	317
ルカナンの巻物	アイテム(巻物)	323
ルカニの杖	アイテム(杖)	325
ルドルフ	キャラクター	12
レノファイター	モンスター	314
レベル	能力値	20
レベル	能力値(モンスター)	64
レミーラ状態	状態変化	51
レミーラの石像	石像	96
レミーラの杖	アイテム(杖)	325
レミーラの巻物	アイテム(巻物)	323
レムオルの杖	アイテム(杖)	325
ロサ	キャラクター	7、69、127、141
ロサの宝物	システム	69
ロトの盾	アイテム(盾)	317
ロトの剣	アイテム(剣)	317

わ行

ワープ	ワナ	80
ワープの壺	アイテム(壺)	326
技系	系統(モンスター)	65
技封じの指輪	アイテム(指輪)	319
ワナ	システム	72
ワナあての指輪	アイテム(指輪)	319
ワナけしの巻物	アイテム(巻物)	323
ワナ壊しの石像	石像	90
ワナ作動の巻物	アイテム(巻物)	324
ワナ増殖の石像	石像	90
ワナぬけの指輪	アイテム(指輪)	319
ワナの巻物	アイテム(巻物)	59、324
笑いぶくろ	モンスター	314
ワンダーエッグ	モンスター	235、314

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3
不思議のダンジョン
公式パーフェクトガイド
上 ［迷宮踏破編］
●チュンソフト編
●スタジオベントスタッフ著

●企画・構成
株式会社チュンソフト
中西一彦
壹岐昌五

●編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ
山下　章◆ディレクター
大出綾太◆サブディレクター
ベニー松山（トルネコ3 電話相談室）
山中直樹（ダンジョン攻略）
板場利光（システムガイド）
小石朋仁（ダンジョン攻略）
渡辺和歳（ダンジョン攻略）
大野優子（島＆キャラクター紹介／ダンジョン攻略）
藪良小路（ダンジョン攻略）
山田真也（データリスト）
豊田知行（ダンジョン攻略）
木村昌弘（システムガイド）
白川大輔／大出啓太／中谷　薫／片平鍾瀛（編集協力）

●アートディレクション&DTPオペレーション
有限会社キューファクトリー

●マップCG制作
高橋政輝

●編集協力
株式会社チュンソフト
長畑成一郎
小泉冬彦
篠崎秀行
森末彰之輔
澤野章一

●イラスト
中鶴勝祥

2002年12月2日　初版第1刷発行

発行人　中村光一
発行所　株式会社チュンソフト　〒160-0022　東京都新宿区新宿6-24-20　シグマ東新宿ビル10階
TEL　(03)5272-1741（出版事業部）　FAX　(03)5272-1742

印刷所　大日本印刷株式会社

©2002　CHUNSOFT／アーマープロジェクト／バードスタジオ／すぎやまこういち／ENIX
企画制作：チュンソフト　製造販売：エニックス

Printed in Japan
ISBN 4-924978-30-2　C0076

●乱丁本、落丁本などの不良品は、お取り替えいたします。　●本書の内容を無断で複写（コピー）・複製・転載することを禁じます。

ゲームに関するご質問はチュンソフト質問ダイヤル03-5272-5155で承ります。　★月～金曜（祝祭日除く）13：00～17：00
また、チュンソフトホームページもご参考下さい。　アドレス　www.chunsoft.co.jp

CHUN SOFT

DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3
不思議のダンジョン

ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険3

不思議のダンジョン

公式パーフェクトガイド

［迷宮踏破編］

上

●チュンソフト＝編
●スタジオベントスタッフ＝著

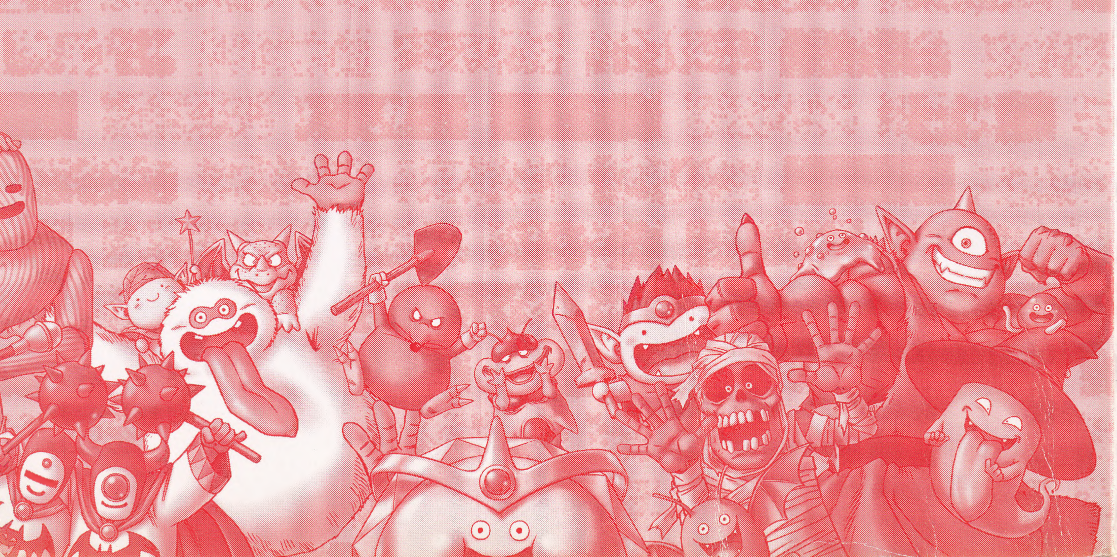
DRAGON QUEST CHARACTERS

TORNEKO NO DAIBOKEN3

FUSHIGI NO DUNGEON

OFFICIAL PERFECT GUIDE

FIRST EDITION -**MEIKYUTOHA**-



ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険3 公式パーフェクトガイド 上

不思議のダンジョン

―迷宮踏破編―

チュンソフト＝編
スタジオベントスタッフ＝著

CHUN SOFT

ISBN4-924978-30-2

C0076 ¥1200E

定価：本体1200円（税別）

チュンソフト

DRAGON QUEST CHARACTERS
TORNEKO NO DAIBOKEN3
FUSHIGI NO DUNGEON
OFFICIAL PERFECT GUIDE
FIRST EDITION -**MEIKYUTOHA**-

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3 公式パーフェクトガイド
不思議のダンジョン
上
—迷宮踏破編—

チュンソフト＝編
スタジオベントスタッフ＝著

CHUN SOFT